Plná hra na CD: Arcade Race

08/05

Cena: 119 Kč/139 Sk
včetně 2 CD

srpen

KyberMyš

ROBOTI

FANTASTIC 4

SUPERNOVINKA!

Recenze her:

- Roboti
- Stronghold 2
- Cossacs II: Napoleonské války
- Imperial Glory

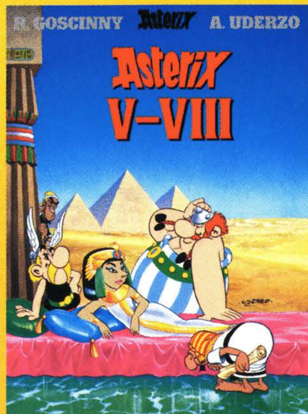
Zde musí být CD

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

ISSN 1213-7669



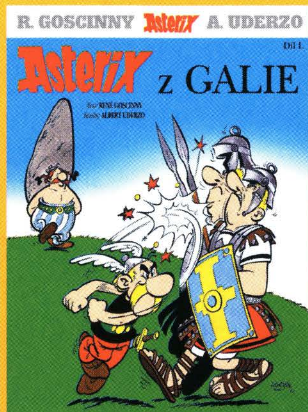
Speciální ceny pro čtenáře



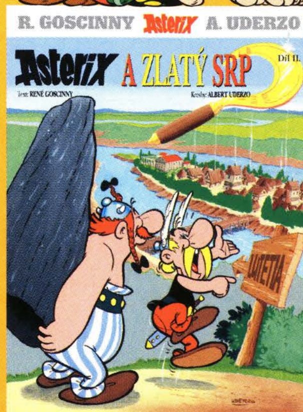
Brožované, 192 stran 215x285 ~~399,-~~ 279,-

Světoznámé komiksy o malém válečníkovi bystrého rozumu Asterixovi a jeho přátelích.

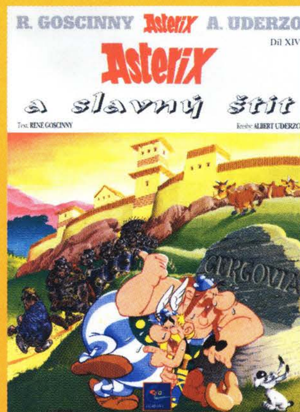




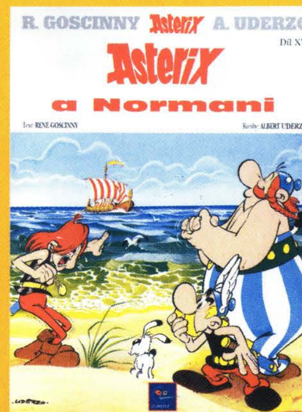
Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-



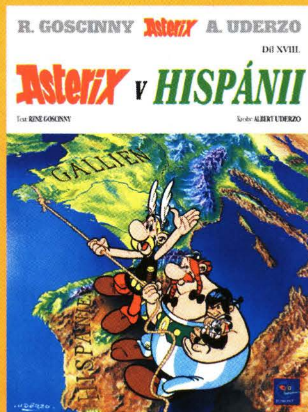
Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-



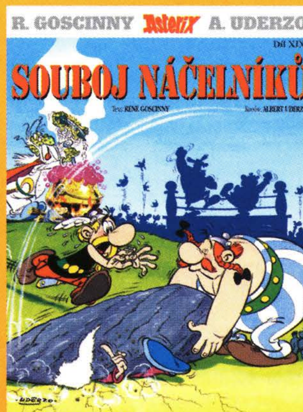
Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-



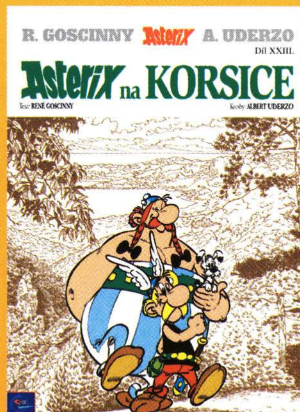
Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-



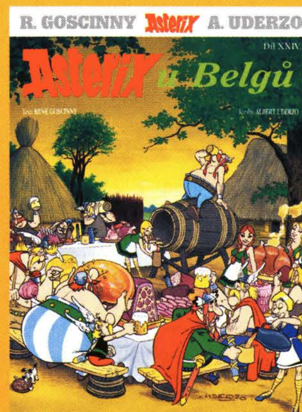
Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-



Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-



Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-



Brožované, 48 stran 215x285 ~~99,-~~ 79,-

EGMONT

Vyplněný kupon pošlete na adresu:
Česká republika:
Egmont ČR, s.r.o.,
Žirovnická 3124, 106 00 Praha 10
Tel.: +420 224 800 751,
e-mail: egmontcr@egmont.cz, www.egmont.cz
K cenám se připočítává poštovné dle platného ceníku České pošty.

Slovenská republika:
Magnet Press Slovakia, s.r.o.,
Teslova 12, 821 02 Bratislava
Tel.: +421 244 450 693, magnet@press.sk,
www.press.sk

Nabídka platí do vyprodání zásob.



Jméno a příjmení ....

Ulice + číslo ....

PSČ + město ....

Tel.: ....

Podpis ....
rodiče nebo zákonného zástupce

ks		Kč	Sk
☐	Asterix V-VIII	279,-	399,-
☐	Asterix z Galie	79,-	99,-
☐	Zlatý srp	79,-	99,-
☐	Slavný štít	79,-	99,-
☐	Normani	79,-	99,-
☐	V Hispánii	79,-	99,-
☐	Souboj náčelníků	79,-	99,-
☐	U Belgů	79,-	99,-
☐	Na Korsice	79,-	99,-

KM 08/05



Ahoj KyberMyšáci,

Tak jak sem vám zatím líbí prázdniny? Věřím, že si je užíváte a nesedíte celé dny jen u počítače. Buďte si jistí, že hodiny u monitoru brzy doženete a to hned na podzim, kdy jako tradičně v našich zeměpisných šířkách zavládne odporné studené počasí. Dokud to tedy jde, buďte venku co nejčastěji a my se mezitím postaráme o to, abyste neztratili o počítačových hrách přehled. Každý měsíc vás budeme bombardovat čerstvými novinkami a recenzemi, takže žádný strach:-).

V tomto čísle si můžete přečíst naše názory na několik nadprůměrných historických strategií, jakými jsou například Stronghold 2 nebo Imperial Glory. Fanoušky Hvězdných válek zase doufám potěší šestistránkový přehled STAR WARS her, nad kterým jsme v redakci strávili nejednu hodinu. Tak to snad oceníte:-). Konečně jsme se také (a musím ten výraz použít, protože je naprosto výstižný) dokopali k napsání recenze na akční hru Roboti. Omlouvám se, že nám to trvalo tak dlouho. Také přijměte moji omluvu za absenci slibovaného rozhovoru, který jsme vinou kratší uzávěrky nestačili zařadit do čísla. Příští měsíc ho ale na stránkách KyberMyši určitě najdete! Mějte se hezky a v září si opět nezapomeňte koupit KyberMyš. Dočtete se v ní například o jedné fantastické čtveřici...

Rogi



Srpen 2005

Šéfredaktor
Aleksandra Szalbierz
Zástupci šéfredaktora:
Grzegorz Szalbierz
Igor Walter
CD manažer:
Adam Gregrovicz
Arkadiusz Matczyński
Grafika:
Krzysztof Wirszyłło
Redakční spolupráce:
Adrian Bandzmiera
Petr Musil
Małgorzata Zalska
Monika Zawiszewska
Piotr Rogalski
Krzysztof Czerwiński
Jakub Čižinský
Překlad:
Pavel Weigel
Adresa redakce a vydavatele:
Egmont ČR, s.r.o.
Žirovnická 3124
106 00 Praha 10
tel.:
+420 224 800 751
fax:
+420 272 770 044
Inzerce:
Rastislav Packo
+420 224 80 07 71
rastislav.packo@egmont.cz

Předplatné:
SEND Předplatné, s.r.o.
P.O. BOX 141
140 21 Praha 4
tel.:
+420 261 00 65 63
linka 17, p. Kautský
fax:
+420 261 00 65 63
Tisk:
ČTK repro, a.s.
Výroba CD:
Fermata, a.s.

MK ČR E 13588
ISSN 1213-7669

EGMONT

OBSAH

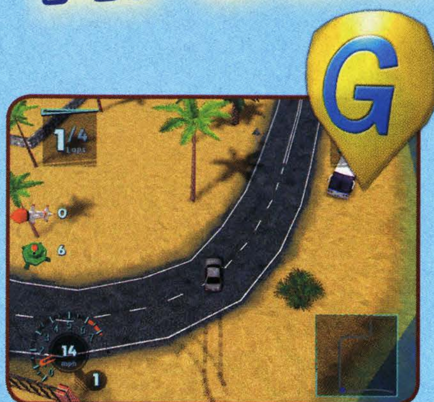
NAŠE CD

PLNÁ HRA

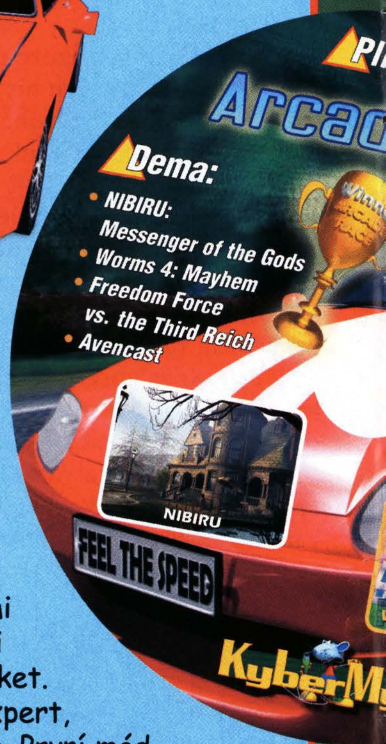
Arcade Race







Tento měsíc jsme pro vás vybrali závodní hru, drazí KyberMyšáci. Jmenuje se Arcade Race a vytvořilo ji Arcade Studio. Můžete se těšit na plně trojrozměrné prostředí sedmi různých tratí a vybírat budete z 6 různých sportovních vozů. Nepůjde ale o jen takové obyčejné závody, v kterých rozhoduje pouze závodníkova rychlost a řidičské schopnosti. Svým soupeřům totiž budete mít možnost jízdu ztěžovat i ne zrovna férovými metodami - například pokládáním bomb na silnici nebo sestřelováním jejich automobilů pomocí raket. Ve hře existují tři úrovně obtížnosti (novice, expert, master) a dva módy – Tournament a Single Race. První mód je klasická série závodů, v které můžete postoupit na další trať pouze tehdy, když se v předešlém závodě umístíte na prvním místě. V Single Race, tedy obyčejném závodě, nemáte žádná omezení a vybíráte si jednu ze sedmi tratí podle libosti. Tak KyberMyšáci, na co čekáte?! Pusťte se do hraní! Doufáme, že se vám bude hra líbit.















DEMA

NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS



Nibiru: Messenger of the Gods je adventura od CZ týmu Future Games. Hlavním hrdinou je Martin Holan, student archeologie a lingvistiky ve Francii, který je povolán zpět do ČR, aby zde prozkoumal tunel objevený při stavbě dálnice. Krátce nato se však spustí sled podivných událostí včetně vraždy, který Martina zavede na různá zajímavá místa po celém světě a nechá jej prožít neuvěřitelná dobrodružství.

WORMS 4: MAYHEM



Team 17 a společnost Codemasters na nás chystají další várku červíků. Opět se nám, tedy lépe řečeno roztomilým růžovoučkým červíkům, dostávají do rukou staré dobré zbraně, s o něco větší ničivou silou. Stejně jako vždy bude prvořadým cílem rozstřílet, utopit, upálit či nějak jinak zlikvidovat všechny členy soupeřova týmu.

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH



Freedom Force vs. the Third Reich je pokračování povedené super hrdinské akční RPG strategie Freedom Force, která nabídla vynikající příběh i zpracování a spoustu postav komiksových hrdinů. Pokračování nabídne to samé. Grafika však bude opět o něco detailnější a bude věrněji zachycovat původní komiksové postavy.

KYBERBONUS

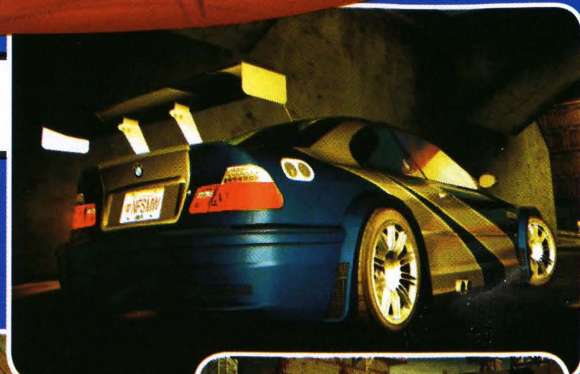
Opět jsme pro vás připravili řadu bonusů. Podívejte se jak bude vypadat tajuplné pokračování série Myst a v pořadí druhý datadisk k Sims 2. No a aby těch pokračování slavných sérií nebylo v KyberBonusu málo, přidali jsme i trailer hry Heroes of Might and Magic V. Návod je tentokrát k hře Return to Mysterious Island.

POZOR!

Informace o CD příloze časopisu

- Redakce KyberMyši nezaručuje, že všechna dema na CD budou fungovat na KAŽDÉM počítači.
- Reklamovat lze pouze vadná CD.
- Pro odhalení případných závad je třeba zkopírovat celý obsah CD na pevný disk počítače. Pokud tento proces proběhne bez závad – nemá CD technické vady! V takovém případě potíže s instalací, spouštěním nebo fungováním příslušného programu (hry) souvisí s KONFIGURACÍ UŽIVATELOVA POČÍTAČE!
- Vhodnou konfiguraci doporučujeme konzultovat s výrobcem nebo distributorem daného programu.
- Veškerá videa na CD získáváme z různých zdrojů a v případě absence potřebného kodeku či přehrávače (všechny tyto nástroje se snažíme na CD umisťovat) se může stát, že animace nepůjde spustit (v tom případě se obraťte na výrobce programu).

NFS: MOST WANTED



Need for Speed: Most Wanted je závodní titul, který kombinuje to nejlepší z několika předchozích dílů série. Jde tedy o titul se stylovou atmosférou, širokými možnostmi co se tuningu celé řady vozidel týče a chybět tentokrát nebude ani (v posledních dílech opomíjená) policie, jejíž vozidla sehrají v řadě herních módů velmi důležitou roli.

Úkolem hráče je nejenom porazit soupeře, ale také uniknout policii a to vše v ulicích jednoho velkého města. Jak už název napovídá, je úkolem hráče stát se nejhledanějším pirátem silnic, jehož dopadení si bude každý policista vyvažovat zlatem. Začátky však nebývají lehké, a tak hráč začíná na pouhé černé listině policie a na seznam nejhledanějších se musí propracovat.





- Datum vydání: listopad 2005
- Pravděpodobná cena: -
- Distributor: EA Czech
- Lokalizace: -

VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE



Vydavatelem Voyage je společnost Adventure Company. Hra vás postaví do role vědce jménem Michel Ardan. Ten měl to štěstí, že se ve speciálně sestrojené kapsli dostal na povrch odvrácené strany Měsíce, která v lidech odedávna vzbuzuje divokou představivost. Už sama cesta na Měsíc by mohla být velkým dobrodružstvím, ovšem vás bude čekat mnohem více - odhalíte totiž, že na měsíčním povrchu žijí inteligentní tvorové, tzv. Selenité. V rámci zkoumání nové rasy byste neměli o svých zjištěních informovat na své rodné planetě, tedy Zemi.



- Datum vydání: podzim 2005
- Pravděpodobná cena: -
- Distributor: -
- Lokalizace: -

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Vydání pokračování oblíbené a i v našem časopisu skvěle hodnocené série Pro Evolution Soccer se blíží. Hra vyjde tradičně ve verzích pro PC (DVD), PlayStation 2 a Xbox ve čtvrtém čtvrtletí letošního roku a na obalu i coby tvář marketingových kampaní bude stoper John Terry z Chelsea, který se shodou okolností nedávno zúčastnil fotbalové exhibice na pražském Náměstí Republiky. O PO-S5 zatím není moc informací, ale spekuluje se o minimálně čtyřech nových stadionech (včetně Bernabeu Realu Madrid) a snadnějším vytváření vlastních dresů s logy sponzorů.

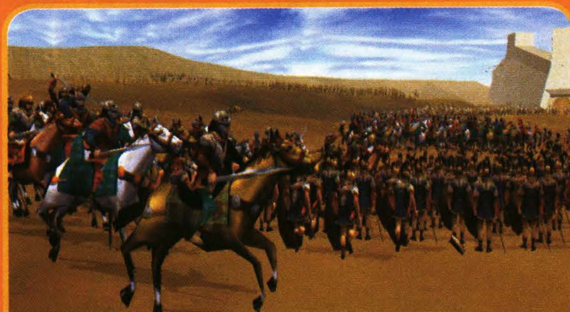
„Série Pro Evolution Soccer je čím dál tím lepší a nový díl je opět velkým skokem kupředu," nechal se slyšet Kunio Neo, ředitel Konami Europe. **„Vývojářský tým se velice snažil, aby do hry co nejlépe zakomponoval celou řadu nových pohybů a aby hra neztratila nic ze své realističnosti, kterou si hráči tolik zamilovali"** Tak se nechme překvapit...





- Datum vydání: listopad 2005
- Distributor: CD Projekt
- Pravděpodobná cena: -
- Lokalizace: -

LEGION ARENA







Uchvátilo vás období Římské říše? Pak právě vás bude nejspíš zajímat hra s názvem Legion Arena, role-playing strategie, v níž znovu ožijí nejslavnější bitvy starověku a jejímž vývojem se zabývá studio Slitherine Software. Legion Arena vás postaví do čela armád mocných Římanů a Keltů. Začnete s bandou válečně naladěných vesničanů, které vytrénujete v obávané bojové síly. S každým vítězstvím vám přibude zkušeností a také do kasičky pár zlaťáků, které budete moci investovat do vylepšení jednotek. Ty se budou s každou novou zkušeností učit stovkám nových schopností a zdokonalovat se. Čeká vás stovka scénářů, jež důkladně otestují vaše strategické vlohy. V nabídce bude i tzv. „Sandbox" mód, který vám umožní navrhnout vlastní mapy. Chybět nebude multiplayer pro dva hráče přes LAN a Internet.

- Datum vydání: září 2005
- Pravděpodobná cena: -
- Distributor: -
- Lokalizace: -

KYBERTOP

1 Harry Potter a Vězeň z Azkabanu



1005 hlasů

Harry se dočkal další šance. Dosud jen číhal na dalších místech, ale použil pár kouzel, které se naučil v Bradavicích a prosím – povedlo se! Svrhl samotné Simy 2!

2 Rayman 3 Hoodlumská Hrozba



986 hlasů

Takový skok by nezvládl ani Roman Šebrle! Z pátého místa na druhé! Bravo, Raymane, máš opravdu věrné fanoušky!

3 The Sims 2: Univerzita



965 hlas

Mladí Simové se hrnou vpřed! Jak to tak vypadá, studentský život vás láká víc než ten obyčejný simovský...

4 Deep Sea Tycoon



876 hlasů

To je bomba!!! Opravdu moc děkujeme za všechny hlasy, které jste dali hře přiložené k červnové KM! Těší nás, že jsme se trefili do vašeho gusta!

Koukněte na 3 roky starý KyberTop!

Tak to bylo

První seznam KyberTopu jsme otiskli v lednu roku 2002! Prvními hráči, kteří hlasovali, byli bratři Tomáš a Radek z Prahy a Martina z Chebu. Pak už to jelo...
Zde je 10 superhitů KyberMyši z ledna 2002, se starým logem!

KYBERTOP 10





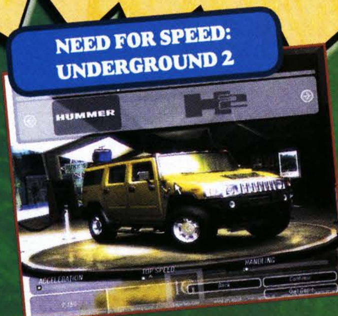
5 **821 hlasů**

FIFA zaznamenala bolestivý pád... Tentokrát si vyměnila místo s Raymanem. Uvidíme, zda se vrátí do čela seznamu.

Výherci:
MADAGASKAR od CD Projekt
J. Jeřábková, Český Krumlov - D. Kopecký, Břeclav - M. Kubeša, Hranice na Moravě - J. Kareš, Kutná Hora- K. Hofman, Plzeň
EMPIRE EARTH II. - CD Projekt
D. Uhlíř ,Třebíč - Š. Strnadová, Žamberk - J. Knězíková, Ostrava - A. Pustówka, Karviná - M. Jakal, Brno







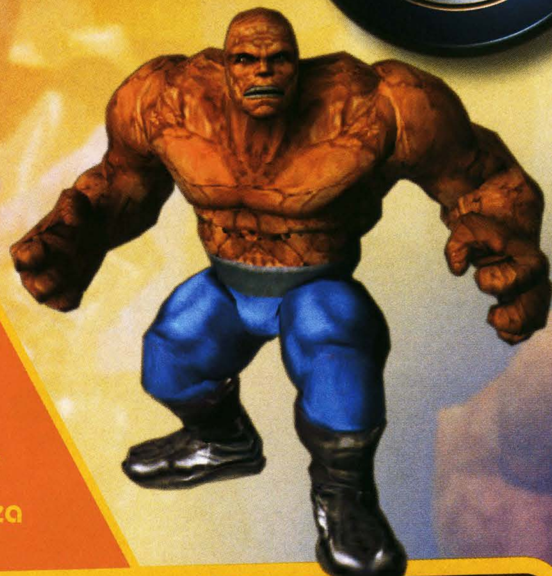
ÚTOČÍ

SUPERNOVINKA!

FANTASTIC



Batman, Superman, Spiderman, X-men – hádejte co mají tito superhrdinové společného. Nevíte? Opravdu? No tak my vás poučíme, drazí pařani:-). Jsou to superhrdinové, o kterých se točí velko-rozpočtové filmy a objevili se v minimálně jedné PC hře. A hlavně: jsou to původem komiksové postavy. Čtveřice superhrdinů, které se říká Fantastic 4 je rovněž komiksovou legendou jako výše jmenovaní. Vznikla ve Spojených státech před téměř 40 lety a každým dnem se blíží její premiéra na filmových plátnech. Ovšem co by to bylo za superhrdiny bez PC hry, že?:-)



Tvůrci hry Fantastic 4 se nechali při psaní příběhu hry inspirovat jak komiksem, tak filmem. To znamená, že blízce spolupracovali jak se společností Fox, tak s komiksovým vydavatelstvím Marvel.



Ale o čem film Fantastic 4 vlastně je? Přiznáváme, že na tuto otázku jsme neměli odpověď, jelikož v amerických komiksech se až tak dobře nevyznáme. Ale zjistili jsme pro vás vše podstatné:-). Takže, pojďme na to KyberMyšáci:

Vynálezce, astronaut a vědec Dr. Reed Richards stojí jen krůček od uskutečnění svého celoživotního snu - expedice do středu kosmické bouře. K Reedově kosmické výpravě se připojuje jeho nejlepší kamarád, astronaut Ben Grimm, vedoucí genetického výzkumu a Reedova bývalá přítelkyně Sue Storm a také její horkokrevný mladší bratr, pilot Johnny Storm. S hlavním sponzorem celé výpravy Victorem Von Doomem se vydávají na nejdůležitější expedici svého života. Mise probíhá zdárně až do okamžiku, kdy Reed zjistí, že se mýlil v odhadu rychlosti blížící se bouře. Během několika minut je vesmírná stanice pohlcena mraky kosmické radiace, které způsobí závažné změny v genotypu všech členů posádky. Jejich DNA je nenávratně pozměněna stejně jako jejich budoucnost. Genetické mutace se jim ovšem společnými silami podaří obrátit v přednosti a rozhodnou se jich využít pro dobrý účel. Zmutovaný Dr. Doom totiž ohrožuje obyvatele New Yorku a Fantastic 4 mu v tom chce za každou cenu zabránit... A víc už neprozradíme:-).

Hra začíná a končí ve stejném časovém úseku jako film (také herní lokace jsou přejaty z filmu), ovšem zahrnuje i spoustu vedlejších zápletek inspirovaných původním komiksem. Hráči obeznámeni se světem Fantastic 4 jistě uvítají, že se zde setkají se svými oblíbenými zloduchy jakými jsou Moleman, Diablo a Annihilus. Včetně těchto byste se měli setkat s celkem asi 60 typy nepřátel (najdete mezi nimi i Doomboty a Moloidy).





Jak jsme uvedli výše a značí to i název hry, hlavní postavy budou čtyři - Reed Sue, Johnny, Ben a. Ony a také lotr jménem Dr. Doom prý ponesou tváře svých filmových protějšků. Stejní herci by je měli také namluvit. Všichni tito hrdinové budou oplývat nezměrnou silou a celou řadou různých bojových chvatů a kombinací. Každý z nich bude navíc obdařen i jednou specifickou schopností.



Ben se například dokáže probít přes lecjakou překážku a sloupy osvětlení může používat jako baseballové pálky. Johnny umí vytvářet obrovské ohnivé koule a pomocí ohnivé stěny chránit své kamarády, Sue je vynikající špiónka a Reed díky svým gumovým pažím vyniká v boji na střední vzdálenost. Umí se ale i nabourat do počítačů a přeprogramovat nepřátele, což bude jistě šikovná zbraň, nemyslíte KyberMyšáci?





Fantastic 4 si budete moci užít jak v singleplayeru, tak i v kooperativním módu pro dva hráče. Klasický multiplayer však chybí. PC verzi tohoto titulu má na svědomí tým Beenox Studios a k dostání bude již v červenci. Bohužel ovšem český distributor CD Projekt nechystá lokalizaci hry.

Fantastic 4

Distributor: CD Projekt

Typ hry: akční

Premiéra: červenec 2005

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Život vojáka ve středověku nebyl zrovna příjemný. Ostatně, život vojáka není příjemný téměř nikdy, krom občasných období míru. Ve středověku však moc takových období nebylo. Proto si také v těchto časech šlechtici nebudovali jen krásné zámky, ale také bytelné pevnosti a hrady. A právě dobývání takového hradu je snad to nejhorší, co mohlo nebohého vojáka potkat. Aby se dostal vůbec do boje muže proti muži, musel přežít smrtonosnou palbu katapultů, vyhnout se všem pastím, doufat, že ho nesrazí obrovské hořící klády valící se z hradeb, či ho nezasáhne sprška rozžhaveného oleje.



První díl Stronhgholdu se soustředil hlavně na dobývání a bránění hradů. Díl druhý v tomto svého předchůdce věrně následuje. Přidal nové trojrozměrné zpracování a nabízí hned dvě cesty, kterými se můžeme vydat – mírovou kampaň, která je zaměřena spíše na budování a spravování ekonomiky a válečnou kampaň věnující se hlavně boji.

Pokud se rozhodnete vydat mírovou cestou, čeká vás hlavně asi tucet misí v budovatelské kampani. Mise jsou navzájem pospojované, takže nezačínáte vždy od nuly, ale pokračujete ze stavu, ve kterém jste svoje území zanechali v předešlé misi. Čistě mírová tato kampaň sice není (občas je nutné povolat armádu), důraz je však kladen hlavně na vybudování silné a fungující ekonomiky. Kromě této kampaně nabízí mírová stezka ještě volný mód, ve kterém vás nikdo neohrožuje a můžete se věnovat pouze budování svého království.



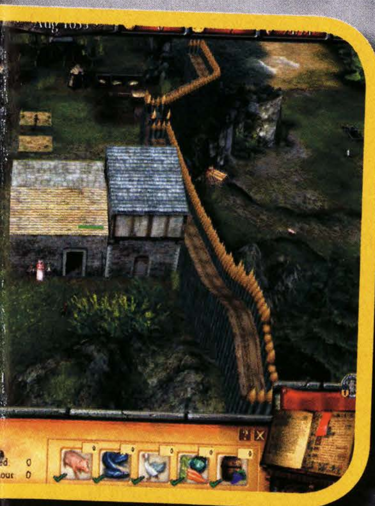




Cesta válečníka nabízí hlavně kampaň „Ztraceného krále", ve které si užijete nejen budování, ale hlavně i dobývání a samozřejmě i bránění hradů. Mise jsou pospojovány příběhem, který obsahuje i prvky nelineárnosti (po několika misích si můžete vybrat stranu, na kterou se přidáte). Dalším režimem je „Kingmaker", což je klasický mód šarvátky, ve kterém musíte zlikvidovat všechny soupeře. Poslední možností je „Siege", mód, ve kterém si můžete vyzkoušet dobývání či bránění několika skutečných hradů.



Základem fungujícího království jsou spokojení lidé. Míru spokojenosti vyjadřuje popularita, která může nabývat hodnot od nuly do sta. Pokud je popularita nižší než 50, pak lidé z vašeho království odcházejí, což může vést k naprostému zhroucení ekonomiky. Kladně i záporně popularitu ovlivňuje výše daní a množství jídla, zvýšit ji lze díky produkci piva, pořádáním turnajů či vybudováním kostela, naopak krysy, výkaly či kriminalita popularitu snižuje.



Čest je dalším důležitým prvkem ve hře. Pořádáním hostin, tanečních zábav či turnajů můžete svoji čest zvyšovat. Budete ji totiž potřebovat na trénování armády – čím lepší jednotka, tím víc cti stojí. Za čest lze navíc rozšiřovat území svého království sousedící vesnice.



Asi nejdůležitějším faktorem ovlivňujícím spokojenost obyvatel je dostatek jídla. Svým lidem můžete nabídnout hned čtyři druhy potravin – jablka, maso, sýr a chléb. V sýpce, kde se jídlo skladuje, můžete nastavit množství jídla, které můžou obyvatelé spořádat. Čím je toto množství vyšší, tím větší popularitu budete mít. Pokud navíc produkujete více druhů potravin, získáváte i čest.



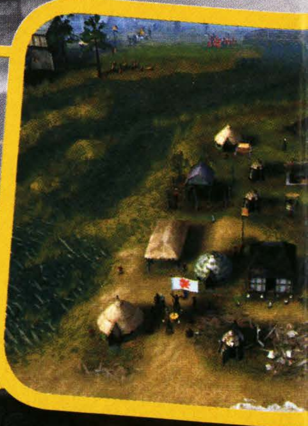
Asi vůbec nejdůležitější surovinou jsou peníze. Získat peníze lze dvěma způsoby. Hlavním zdrojem budou daně obyvatel – každý měsíc do vaší pokladny přibude určitá částka. Samozřejmě platí, že čím vyšší jsou daně, tím víc klesá popularita. Druhým zdrojem je tržiště, kde můžete prodávat nadbytečné suroviny. Peníze budete potřebovat hlavně na trénování jednotek ale i pro stavbu některých budov.

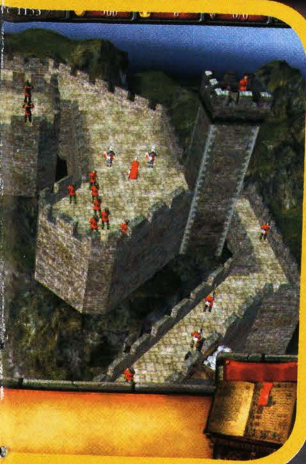




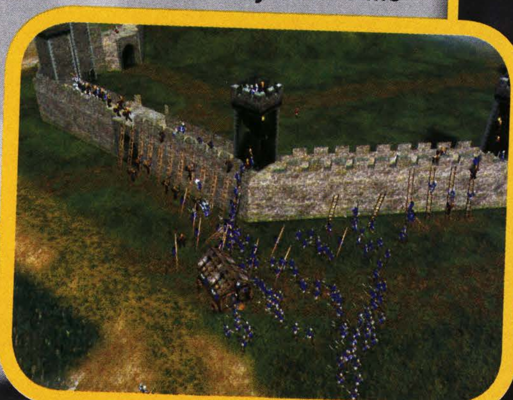
Na stavbu budov, hradeb a věží jsou potřeba hlavně dvě suroviny – dřevo a kámen. Na některé speciální budovy nebo pasti a nástrahy jsou potřeba ještě peníze. Ke stavbě budov se váže jedna nepříjemná vlastnost hry. Budovy totiž nelze stavět na nerovná místa nebo místa, kde se nachází stromy. To by nebylo ještě tak hrozné, horší však je, že půdu nelze nijak upravovat (zarovnávat) a stromy nelze likvidovat (ani těžbou dřeva). Může se tak stát, že při stavbě hradeb narazíte na strom a nezbude vám nic, než ho z jedné strany obestavět.

Mapa, na které se hra odehrává, je většinou rozdělena na několik území. Většinou začínáte na jednom, avšak svoje království můžete za určitý obnos cti rozšířit o další pozemky. V každém z těchto území máte vlastní popularitu, která však závisí pouze na dostatku jídla. Suroviny, které v těchto vesnicích získáte, je nutné dovézt do skladu na vašem centrálním pozemku, jinak je nebudete moci použít.





Jednotek, které můžete vyrábět, je celá řada – neschopní (a nejlevnější) ozbrojení vesničané, nesmírně důležití lučištníci, halapartníci, bojovníci s mečem nebo velmi silní a drazí rytíři. Navíc lze v táboře žoldáků najímat další zvláštní jednotky. Nejdůležitější osobou na bojišti je váš lord. Ten se může v případě nouze také zapojit do boje (je silnější než rytíř), pokud ale padne, hra pro vás končí.



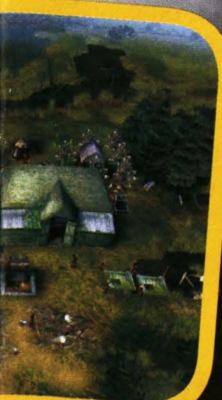
Aby bylo možné trénovat vojsko, je nutné vyrobit dostatek zbraní a brnění. Tomu se věnuje celé jedno odvětví průmyslu. Ze dřeva lze vyrábět luky, kuše, píky nebo halapartny, na meče či plátová brnění potřebujete těžit železnou rudu.

Samotné boje nejsou zpracovány nijak úžasně, jelikož se většinou skončí jakou barevný chuchvalec, ze kterého trčí zbraně a občas z něho vypadne nějaká mrtvola. Navíc nelze pochválit umělou inteligenci jednotek, hlavně co se týká jejich přesunu. Příkladem budiž parta lučištníků, kterou jsem potřeboval přesunout z jedné věže do druhé. Místo toho, aby co nejrychleji dorazila na místo určení, se naprosto zbytečně zdržovala shazováním dobývacích žebříků, které už nehrály žádnou roli (nepřítel už byl dávno za hradbami), a nepohnula se dál dokud svoji práci nadokončila.





Velkým lákadlem této hry je vybudování vlastního hradu. Možností je tu skutečně požehnaně, zdi lze stavět jak dřevěné tak kamenné v libovolné šířce. Samozřejmostí jsou různě druhy věží, na které lze umístit i katapulty či balisty. Asi nejvíce se lze vyřádit s instalováním nejrůznějších pastí – skrytých bodáků, nastražených hromad kamenů, obrovských hořících polen a mnoho dalších.





Velmi důležitou roli při útoku na hrad hrají dobývací stroje. Na rozdíl od minulého dílu již nelze kamenné hradby zničit jinak než pomocí katapultů, trebuchetů či beranidel. Hradby však není nutné jenom ničit. Lze se na ně dostat i za pomocí dobývacích žebříků či věží, nebo je lze dokonce i podkopat.

HRAJEME

Jako vůbec nejzábavnější mód považuji „Siege". V něm si můžete vyzkoušet obranu či dobývání některého ze skutečných hradů (nějaký z českých však nenajdete). Žádné zdržování jakoukoliv přípravou (dokonce jsou rozmístěny i bránící jednotky, avšak toto rozmístění se dá ještě trochu doladit na začátku hry) a jste rovnou vrženi do bitevní vřavy. Naneštěstí hradů není moc a proto tento mód na dlouho nevydrží.



Nakonec je třeba se zmínit i o technické stránce. Přechod do 3D Strongholdu nijak neuškodil, kamerou lze otáčet do všech stran, jen nelze měnit úhel, pod kterým sledujeme bojiště (lze však přepnout na kolmý pohled na zem, který se hodí hlavně pro budování hradeb). Grafika nevypadá špatně, jednotky sice nejsou nijak zvlášť propracované, ale jelikož je sledujeme stejně z velké dálky, tak to tolik nevadí. Výborně vypadají hroutící se hradby po zásahu katapultem, kdy se kameny (a případně i vojáci) rozletují do všech stran. Hudba neurazí ani nenadchne.





minusy

Umělá inteligence, HW náročnost, problematická stavba.



plusy

Siege mód, hratelnost.

MŮJ NÁZOR



Stronghold 2 by mohl být skutečně skvělou strategií nebýt několika nepříjemností. Od svého předchůdce se moc neliší, což není vyloženě chyba, protože první díl nebyl vůbec špatný. Co však snižuje hratelnost je občasné problematické chování jednotek, kdy naprosto ignorují vaše rozkazy, nebo je plní opožděně. Také je škoda, že chybí možnost úpravy terénu, když hra neumožňuje stavbu budov na nerovné půdě. Stejně tak navrhovat hradby s ohledem na každý strom je směšné. Poznámku bych měl i k HW náročnosti. Hra sice nemá na dnešní dobu nějak přemrštěné nároky, avšak engine není pravděpodobně dobře vyladěný, protože se hra nepříjemně trhá při velkých bitvách bez ohledu na nastavení detailů.

Ale abych jen nehanil a nevyzněla tato recenze negativně. Přes tyto všechny nedostatky je Stronghold 2 nadprůměrnou strategií, která nabízí jak budování říše ve stylu her jako jsou Settlers, tak i propracovaný systém bojů o hrady, který jinde nenajdete (snad kromě předešlého dílu).

Jakub

Stronghold 2

Lokalizace: české titulky



Distributor: Cenega

Cena: 999,-Kč | Věk: od 12 let

Minimální konfigurace:
Windows 98SE/ME/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, graf. karta 32 MB

Hratelnost: 5 | Grafika: 4

Zvuk: 4

Celkové hodnocení **4**



STRONGHOLD 2

Chcete vyhrát jednu z pěti originálek hry Stronghold 2 od společnosti Cenega (www.cenega.cz)? Pozorně si přečtěte recenzi a správně odpovězte na pět jednoduchých otázek a jedna kopie může být při troše štěstí vaše. Výsledky soutěže se dozvíte v příštím čísle. Upozorňuji, že do soutěže budou zařazeni pouze ti, kteří ke správným výsledkům připojí i svou adresu!!! Odpovědi posílejte do 1. 8. 2005 na adresu redakce nebo na email: rogi@KyberMys.cz (předmět: soutěž s Cenegou).

Hodně štěstí!

1) Jaké kampaně hra nabízí?

a) mírovou a válečnou

b) jen mírovou

c) jen válečnou

2) Co ve hře snižuje popularitu?

a) krysy

b) pivo

c) dostatek jídla

3) Jaký druh potravin ve hře nenajdete?

a) hrušky

b) sýr

c) chléb

4) K čemu neslouží čest?

a) k verbování jednotek

b) k rozšiřování území

c) k budování hradeb

5) Jak lze zničit kamenné hradby?

a) jakýmkoliv vojákem

b) pouze rytířem

c) pouze dobývacími stroji

FIREFLY STUDIOS STRONGHOLD 2



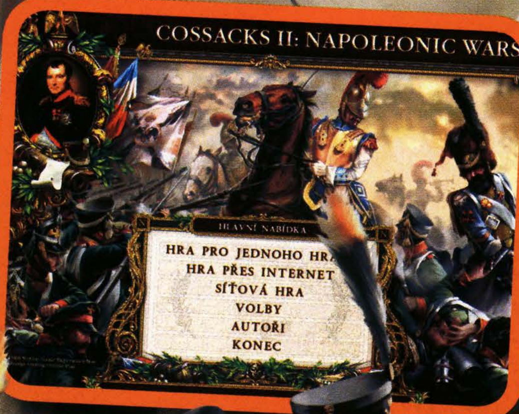
Cossacks II
Napoleonské války



Napoleonova doba je dobou velkých vojevůdců a slavných bitev. Tudíž ideální námět pro strategickou hru. Přesto však mnoho strategií z této doby nenajdeme, a proto je jedině dobře, že se jedna taková zrovna objevila na pultech obchodů. Bitvy této doby se totiž vedly zcela jedinečným způsobem a více než kdy jindy zde záleželo na schopnostech vojevůdce. Nyní si můžete vyzkoušet, jak byste jako velitelé uspěli vy.

Ve hře pro jednoho hráče nám hra nabízí hned tři módy. Prvním je „Tažení", což je klasická kampaň spojená příběhem, druhým je „Bitva o Evropu" a třetím mód „Šarvátka/Bitva", ve kterém si můžete vyzkoušet některé ze slavných bitev této doby (samozřejmě včetně bitvy u Slavkova), nebo si zahrát klasickou „šarvátku" na jedné mapě, kdy začínáte od nuly a musíte vybudovat jak silnou armádu, tak fungující infrastrukturu.





Cossacks II: Napoleonské války jsou druhým dílem velmi úspěšné real-time strategie z roku 2001, která zabodovala díky skvělému technickému zpracování a hlavně výborné hratelnosti. Její pokračování bude chtít tyto úspěchy určitě zopakovat, ale přesto se nejedná o prostou kopii. Oproti minulému dílu je zde například kladen větší důraz na formace a trochu ubylo budování na úkor bojů.

Tažení kupodivu nenabízí příběh samotného Napoleona, jak by se dalo z názvu hry usuzovat, nýbrž příběh mladého anglického důstojníka. Součástí tažení je i tutorial, který mohu jen doporučit. Neznamená to, že by ovládání bylo příliš komplikované, jen je trochu jiné než v ostatních real-time strategiích a je dobré se s ním prostřednictvím tutoriálu seznámit.





Zajímavým režimem hry je určitě „Bitva o Evropu". V ní je Evropa rozdělena mezi šest národů (Anglie, Francie, Prusko, Rakousko, Rusko a Egypt). Jako vůdce jednoho z těchto národů nemáte za cíl nic menšího než dobít celou Evropu. V tahovém módu lze nad mapou Evropy přesunovat armádu po jednotlivých územích či provádět jiné akce, jakmile dojde k bitvě, přepne se hra do klasické bitvy odehrávající se v reálném čase.



Na začátku „Bitvy o Evropu" si zvolíte jednoho z nabízených vojevůdců, který pak povede vaší armádu. Tento velitel získává z vybojovaných bitev zkušenosti, za které je následně povyšován do vyšších hodností. Na hodnosti závisí i velikost armády, které může velet. Zkušenosti z bitev závisí nejen na počtu pobitých nepřátel, ale i na počtu splněných nepovinných úkolů, které občas během bitvy dostanete.





Správa vámi ovládaných území je naneštěstí omezena pouze na posilování obrany. Za určitý obnos můžete navýšit počet posádek bránících tento sektor. Ovlivňovat produkci jednotlivých území (tj. změnit druh těžené suroviny nebo její množství) bohužel nejde. V případě napadení lze území bránit pouze v případě, že je na něm přítomen váš velitel s armádou, jinak boj proběhne automaticky.

Budování vlastních základen v režimu „Bitvy o Evropu" zcela odpadá. Na každém ovládaném území se těží některá ze surovin, armádu verbujete v nabídce vojevůdce. V real-time bitvách pak jde jen o to, s dostupnými jednotkami porazit nepřítele. Pokud přijdete o všechny jednotky, bitva pro vás končí nezdarem.



V režimu „Bitvy o Evropu" je přítomna i diplomacie. S ostatními národy lze (většinou za úplatu) uzavřít pakt o neútočení, povolení průchodu přes cizí území, alianci či dokonce sjednocení. Propracovanější možnosti, jako například donutit někoho vyhlásit válku jinému národu, či dokonce koordinace útoků, byste však hledali marně.

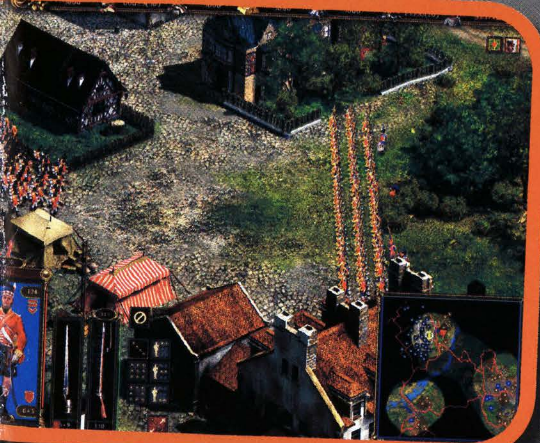




Ve hře se údajně vyskytuje až 140 typů různých jednotek. Všeobecně je možné je rozdělit na čtyři typy – pěchota, jízda, dělostřelectvo a fregaty. Mezi pěchotou nalezneme mušketýry, granátníky nebo i jednotky ozbrojené pouze zbraní na boj zblízka, jako jsou například ruští gardisté. Stejně tak existují různé druhy jízdy. Páteří vaší armády bude samozřejmě pěchota, jízda se hodí hlavně na překvapivé údery, v přímém střetu s pěchotou většinou nemá šanci. Dělostřelci jsou výborné podpůrné jednotky, které je však nutné dobře hlídat, protože jsou jinak naprosto bezbranní.



Strategie



Jednotky jsou sdružované do formací. Formace pěchoty čítá až 120 mužů u jízdy je to 45 mužů. Takto sdružené jednotky se chovají jako jeden celek (podobně jako v Bitvě o Středozem). Formací je několik druhů. Pro boj je nejvhodnější „řada", kdy vojáci stojí ve třech řadách a pro každou lze určovat, kdy má střílet. Přesunovat vojáky je nejlepší v „zástupu", kdy se rychleji pohybují a méně unavují. Pěchota má dále možnost zformovat se do „čtverce", kdy je chráněná ze všech stran, jízda má „klínovou" formaci, hodící si pro překvapivé přepady.

Samotné boje probíhají na rozdíl od jiných strategií velmi rozdílně. V Cossacks II je totiž nutné mít naprostou kontrolu nad jednotkami, proto určujete i kdy má která jednotka střílet, zda má zaútočit bodáky či granáty. Kvalita zbraní té doby totiž nebyla valná, a tak dost záleželo na jakou dálku vojáci stříleli. Tento fakt je zohledněn i ve hře, kde existují v závislosti na vzdálenosti tři pásma účinnosti zbraní. Proto je vhodné výstřel neuspěchat, jelikož máte většinou jen jedinou možnost (nabíjení zbraní trvá opravdu velmi dlouho).





Alfou a omegou je v bojích morálka mužstva. Nejde totiž o to, zlikvidovat nepřítele do posledního muže – stačí ho pouze zahnat na útěk. Morálku ovlivňuje mnoho věcí. Čím zkušenější jednotka vojáků je, tím vyšší má morálku. Morálku snižují dlouhé pochody, či ztráty v boji, naopak odpočinek a ztráty nepřítele morálku zvyšují. Pokud úroveň morálky klesne pod kritickou hranici, jednotka se rozprchne a je vyřazena z boje. Proto i slabší rota vojáků se silnou morálkou může porazit početnějšího nepřítele. Jestliže však počet mužů v jednotce klesne pod tři čtvrtiny původního počtu, rozprchne se jednotka vždy.

Kromě klasických vojenských jednotek jako mušketýři či granátníci, jsou ve hře i speciální jednotky. Příkladem budiž velmi užiteční ženisté (jejich rota čítá 15 vojáků). Ti mohou totiž budovat různá obranná zařízení, jako je dělová věž. Zároveň mohou tyto zařízení soupeři vyhodit do vzduchu pomocí nálož. Budovy lze totiž ničit pouze dělostřelectvem, granáty a nebo právě náložemi. Obyčejná pěchota jinak nemá šanci.

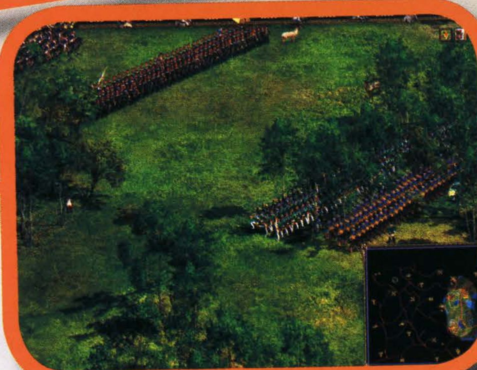




Mapy, na kterých se bojuje, bývají často rozděleny na malá území – vesnice. Každá těží některou ze surovin (jídlo, zlato, uhlí a železo), proto je nutné ovládat co nejvíc takových vesnic. Vaše armáda totiž neustále spotřebovává jídlo a střelný prach. Dvě suroviny – dřevo a kámen – musíte těžit za pomocí sedláků sami ve své základně. Sedláci kromě toho mohou stavět budovy (radnice, kasárna, akademie, sklad,...).



Cossacks II je skutečně strategií v pravém slova smyslu. Často budete čelit přesile a je proto důležité jednotky vzájemně vhodně kombinovat, plánovat každou akci, využívat prostředí (například kopců, které zlepšují dostřel, nebo lesů, které zvyšují obranu). Aby bylo vůbec možné stihnout ovládat jednotky, pokud dojde k boji na více místech, lze hru kdykoliv zastavit a během pauzy zadat jednotkám rozkazy.



Co se týká technické stránky, jdou Cossacks II proti proudu, protože grafika zůstala 2D izometrická. To v žádném případě není na škodu, protože to znamená, že je pěkně přehledná a velmi detailní. Hra je u nás vydána s českými titulky, což není na škodu, protože obsahuje spoustu textů (dozvíte se i něco o historii a můžete pak svými vědomostmi udivovat učitele na hodinách dějepisu;-)).

Cossacks II: Napoleonské války



Lokalizace: české ti tulky

Distributor: Cenega

Cena: 1299,-Kč | Věk: od 12 let

Minimální konfigurace:
Windows 98/ME/2000/XP, CPU Pentium IV 1,5 MHz, 512 MB RAM, graf. karta 64 MB

Hratelnost: 5 | Grafika: 5

Zvuk: 5

Celkové hodnocení 5

MŮJ NÁZOR



Cossacks II: Napoleonské války nejsou hrou pro každého. Na rozdíl od jiných strategií tu nejde moc o rychlost nebo o co největší množství jednotek, ale hlavně o precizní plánování. Trochu tak připomíná spíše tahové strategie a díky možnosti kdykoliv hru pozastavit se dá i tak trochu tahově hrát. Vyznavačům akčnějších her se může zdát pomalé tempo hry příliš nudné, avšak skuteční stratégové si vychutnají každou bitvu.
Mezi nedostatky „Kozáků" patří, ve srovnání s konkurencí (Total War, Imperial Glory), nepříliš propracovaný mód Bitvy o Evropu, který nepřináší moc možností. Také je škoda, že chybí tažení za samotného Napoleona.

Jakub

COSSACKS II: NAPOLEONSKÉ VÁLKY

Chcete vyhrát jednu z pěti originálek hry Cossacks II: Napoleonské války od společnosti Cenega (www.cenega.cz)? Pozorně si přečtěte recenzi a správně odpovězte na pět jednoduchých otázek a jedna kopie může být při troše štěstí vaše. Výsledky soutěže se dozvíte v příštím čísle. Upozorňuji, že do soutěže budou zařazeni pouze ti, kteří ke správným výsledkům připojí i svou adresu!!! Odpovědi posílejte do 1. 8 . 2005 na adresu redakce nebo na email: rogi@KyberMys.cz (předmět: soutěž s Cenegou).

Hodně štěstí!

1) Kolik typů jednotek ve hře najdeme?

a) 100

b) 120

c) 140

2) Kdy se vždy rozprchne oddíl vojáků?

a) když jejich počet klesne pod tři čtvrtiny počtu původního

b) když jejich počet klesne pod polovinu

c) když uvidí pavouka

3) Maximálně kolik vojáků může mít jednotka pěchoty?

a) 95

b) 120

c) 144

4) Jaký národ ve hře nenajdeme?

a) Egypt

b) Turecko

c) Rusko

5) Co snižuje morálku mužstva?

a) odpočinek

b) dlouhý pochod

c) zábavná show v televizi



IMPERIAL GLORY

Strategií vzniká poslední dobou opravdu velká spousta a přiznám se vám, že jsem celkem náročným hráčem. Na hru od Pyro Studio s názvem Imperial Glory jsem se ale hodně těšil. Především pak na srovnání s dalšími historickými strategiemi Rome: Total War a Cossacs II (recenzi najdete na straně 18). Podívejte se tedy, jak v mých očích hra Imperial Glory dopadla.

Začněme jak se říká od Adama:-). V Imperial Glory můžete hrát za jednu z pěti mocností a účastníků slavných Napoleonských válek. Tedy samozřejmě Napoleonovu Francii, Spojené království a dále Prusko, naši tehdejší vlast Rakousko a Rusko. Ve hře existuje dalších 12 menších zemí jako Portugalsko nebo Dánsko, za které sice nemůžete hrát, ale můžete je pomocí diplomacie nebo vojenské síly začleňovat do své říše. A nepodceňujte je... mohlo by se vám to vymstít.





Podobně jako ve hře Total War se v Imperial Glory soustředíte na strategii, a tak většinu času hry strávíte pečlivým plánováním nad velkou interaktivní mapou. Je na vás, zda zvolíte proti menším národům a ostatním mocnostem diplomatický přístup nebo tvrdý vojenský útok. Každopádně dříve či později k nějaké té bitvě dojde.

Bitvy můžou buď proběhnout velice rychle nebo u nich strávíte dlouhé minuty. To záleží na tom, zda necháte počítač rychle vyhodnotit různá hlediska a určit vítěze střetu anebo se pustit do 3-D prostředí, v kterém se s protivníkem utkáte „naživo". Ve válečné vřavě velíte pěchotě, dělostřelectvu a kavalérii své armády. Oproti Total War jsou velkým zpestřením námořní bitvy.



Každá země má jiné podmínky a předpoklady k celkovému triumfu. Když to shrnu, tak Francie je na tom z hlediska výhod asi nejlépe. Oproti tomu Prusko a Rakousko mají od začátku ztíženou pozici danou svou polohou – sousedí s 3 mocnostmi. Co se polohy týče, tak evidentně z ní nejvíce těží ostrovní Spojené království. Když hrajete za její Veličenstvo, můžete spoustu času strávit trpělivým hýčkáním svého královského námořnictva (kvůli obraně) a vesele sledovat, jak se ostatní národy mydlí a navzájem oslabují. Jinými slovy 4 se perou a pátý se směje.





Strategie Imperial Glory je ale spíše určená pro hráče-diplomaty než pro hráče-válečníky. Jasně to prozrazují mimořádné možnosti, které při vyjednávání s ostatními národy máte. Potenciálním nebo stávajícím partnerům můžete nabízet například právo obchodu, využívání území, půjčování vojenských jednotek a dokonce i své potomky:-). To z toho důvodu, aby se svatbou dvou královských potomků utužila (nebo začala) spolupráce mezi národy.

Musím se přiznat, že jsem byl z převahy vyjednávání v této hře trochu na rozpacích. Na jedné straně mám raději ty přemýšlivé strategie oproti neustálým řežbám (které se místy tak těžko ovládají) ale té diplomacie bylo na mne příliš. Představte si, jak deprimující bylo sledovat jak celé roky zdlouhavého handlování a investování tisíců do jedné z mocností (v mém případě Rakouska) jdou do kytek poté, co ji doslova v mžiku zabrala jiná mocností (Rusko). Přiznám se, že jsem v tu chvíli neměl daleko k zničení myši:-). Od té doby jsem zavrhl diplomacii jako hlavní zbraň a věřte, že se mi to vyplatilo…





Ve hře jsou čtyři hlavní zdroje: zlato, produkce, obyvatelé a jídlo. Každá provincie je schopna vyprodukovat určité množství každého zdroje. Vyšších čísel se dočkáte, když budete investovat do technologií a speciálních budov. Časem se ovšem přeci jen stane, že vám některý ze zdrojů začne docházet. Všelékem na tyto materiální problémy je velice jednoduchý a vychází z názvu hry: budujete impérium, nebo ne?! Tak expandujte a zlata, jídla a obyvatel budete mít až až.

Rychlé expanze ovšem nedosáhnete diplomacií. Ne ne, milí KyberMyšáci. Musí nastoupit hrubá primitivní síla šavlí, pušek a děl:-). A jelikož nebudete chtít o válečné zážitky přijít, pustíte se do boje s protivníkem osobně a počítač nenecháte rozhodnout za vás. Budete chtít vidět tisíce svých udatných vojáků, jak se odhodlaně bijí s nepřítelem o každý metr bojového pole Budete chtít vidět svou obrovskou kavalerii, jak se rozhodným poklusem blíží k první řadám protivníkovy pěchoty... Budete chtít vidět obrovské majestátné bitvy, druhou bitvu u Slavkova (pokud jste se o ní již neučili, tak se dočkáte, nebojte se:-))... Ale, to se vám asi nepoštěstí...

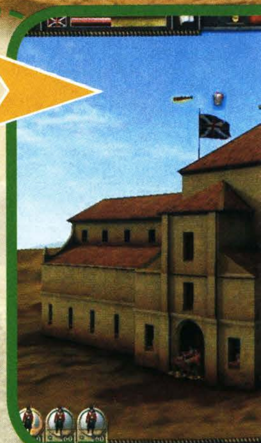
S lítostí vám totiž musím oznámit, že real-time bitvy jsou asi nejvýraznější slabinou strategie Imperial Glory. Vzhledem k potenciálu, které skýtaly Napoleonské války například po taktické stránce, tvůrci hry vůbec nevyužily. Navíc bitvám chybí asi to nejdůležitější a na co se já osobně těšil nejvíc: epické, obrovské, grandiózní bitvy. Oddíly, které mají čítat tisíce mužů, vypadají spíš jako větší hloučky. To má za následek, že místo obřích střetů tří armád máte pocit, že sledujete bojůvky snaživých partyzánů. Je to dost zklamání vzhledem k tomu, že v již zmiňované hře Total War, jsou tisíce vojáků znázorněny více než věrohodně.



Dalším velkým nedostatkem je totální absence přirozeného chování vaší armády. Vojáci, i když jsou obklíčeni, se chovají jakoby byli na nějakém zájezdu a v poklidu stojí na místě. Žádná panika, chaos, nic. Stojí a čekají na smrt, což skutečně nedodává hře na opravdovosti.



Je skutečně hrozná škoda, že se bitvy tvůrcům nepovedly. Terén a pozadí bitev totiž vypadají jedním slovem nádherně. Temnější německé lesy výtečně stejně jako světlé polní oblasti na kterých se válčí ve Španělsku. Své jednotky můžete schovat před palbou nebo zabarikádovat ve velice reálných staveních. Jak jsem ale již psal, animace postav a bitev vypadají dost špatně a povedený „background" hry to nezachrání...





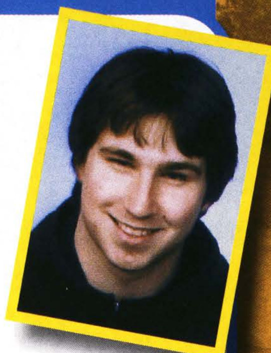
Kromě kampaně si můžete v Imperial Glory zahrát pouze 5 velkých historických bitev. Pravda, je to trochu malé číslo, ale ty hlavní bitvy zde jsou (např. bitva u Waterloo). V multiplayeru můžete vést pozemní, námořní, a také historické bitvy.



plusy

Námořní bitvy, možnosti diplomacie, krásné herní pozadí.

MŮJ NÁZOR



Možná se vám můžu zdát příliš kritický, ale asi jsem se moc těšil a mluví ze mne zklamání. Kdyby si totiž tvůrci dali trochu víc záležet, mohla být Imperial Glory opravdu výborná hra. Animace bitev jsou ale nepovedené a vlastně bitvy jako celek mohly být mnohem lepší. Přijde mi, že tato hra je jednou velkou nepromněnou šancí. Jsou v ní dobré nápady (např. námořní bitvy), ale nejsou dotažené do konce. I tak je ale Imperial Glory příjemnou strategií, u které strávíte mnoho hodin a budete se jistě bavit. Já ale čekal trochu víc.

Rogi

minusy

Animace bitev, AI jednotek.

Imperial Glory



Lokalizace: české titulky

Distributor: Cenega

Cena: 1299,-Kč | Věk: od 12 let

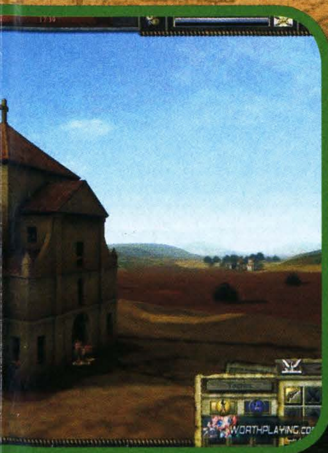
Minimální konfigurace:
Windows 2000, XP, procesor 1000MHz, paměť 256MB RAM, grafická karta s 64MB RAM, 2.50GB volno na disku.

Hratelnost: 4 | Grafika: 4

Zvuk: 4



Celkové hodnocení 4



HRAJEME

Na začátku dobrodružství s Roboty se seznámíte s hrdinou hry i filmu Rodney Copperbottomem. Tento amatérský vynálezce od malička prokazuje neobyčejný smysl pro konstruování nejrůznějších mechanismů. Není tedy nic divného na tom, že jeho touhou je práce v továrně na roboty.



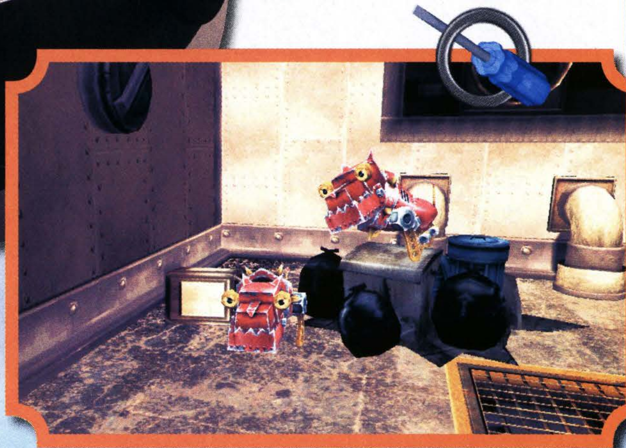
Uvedení animovaného filmu do kin už nejednou vyvolalo účinek tak lákavý pro prodejce - lidi zachvátila krátkodobá mánie. Lidé v ní kupují všemožné hlouposti co souvisí (i nesouvisí:-)) s filmovým hitem – hračky, knížky, hrníčky, pyžama, talířky i PC hry. Už jsme zažili Shrekománii, Nemománii, Úžasňákománii a v menší míře i Robotománii. Odpověď na to, jestli PC hra Roboti je jen další obyčejnou „mániovou" filmovou hrou, která nemá žádnou kvalitu a jen parazituje na úspěchu filmu, najdete v následující recenzi.



Po zvládnutí pravidel hry můžete opustit bezpečné ulice rodného městečka a vydat se na cestu k uskutečnění svých „robotích" snůJ. Rychle se však ukáže, že místo vytoužené kariéry v továrně musíte... zachránit svět.



Jak tomu obvykle v takových případech bývá, za všechno může krutý tyran. V tomto případě se jedná o jakéhosi Ratcheta a bandu jeho přisluhovačů od mechanických psů a strážců až po plechové katy.





Rodney je patřičně vybaven k boji na blízké i velké vzdálenosti. Už od prvních misí musíte bojovat s hordami nepřátel, kteří - naštěstí - nevynikají inteligencí.

Na své cestě se setkáte také s neutrálními postavami a přáteli. Několik se jich vyskytlo i ve filmu, převážná většina však byla vytvořena pro potřeby hry. Možnost vyptávat se náhodného chodce dodává hře velké kouzlo.



HRAJEME

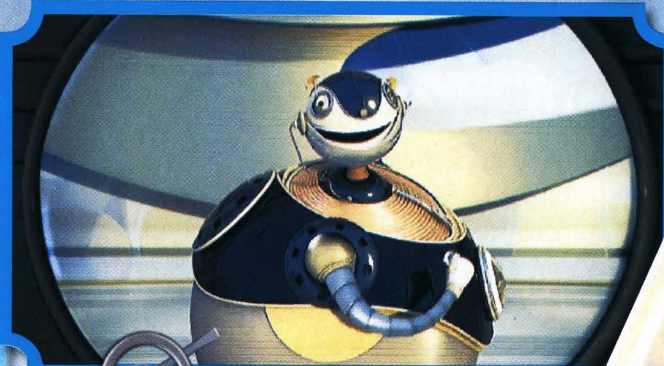
Většinu času strávíte prováděním nejrůznějších akrobatických výkonů a řešením hádanek. Zde se bohužel projevuje největší vada hry: v některých chvílích je úroveň obtížnosti příliš vysoká a aby se vám konečně podařilo něco provést, musíte dané jednání opakovat i několikrát.







Nezbytným průvodcem vašich dobrodružství je Wonderbot - malý, ale šikovný robot, jehož pomoc vás nejednou dostane z maléru. Během hry se podobně jako Rodney bude neustále vyvíjet a modernizovat.



Ve hře je hodně různých filmových vložek a je to jen dobře. Nejsou příliš dlouhé, takže nekouskují děj a ani příliš neprozradí z filmové předlohy. Problém je jinde. Hra bohužel neobsahuje žádnou formu lokalizace, což je hlavně pro malé české hráče strašná škoda i velká komplikace...

Z hlediska grafiky je program na vysoké úrovni. Barevné lokace, efektní hra světel a dokonalé animace jsou jen některé z předností Robotů. Navíc má každá úroveň vlastní, typickou atmosféru.

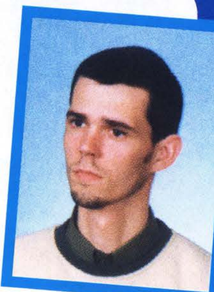






Celkový dojem bohužel dost kazí zvuk; hudební základ po chvíli nudí a ke konci ho už máte plné zuby. Naštěstí většina zvuků výtečně odpovídá „mechanickému" charakteru hry.

MŮJ NÁZOR



Ve hře se málokdy podaří plně napodobit atmosféru filmu. Programy jsou obvykle po dočasné existenci potřeny následující produkcí a nakonec je čeká zapomenutí. Myslím, že stejný osud čeká i hru Roboti. Není špatná (je například lepší než Shark Tale), ale nijak neuchvátí. Nesouhlasím s vydavateli, pokud jde o spodní věkovou hranici možných uživatelů, která neexistujeJ Myslím, že hodně mladým hráčům bude hra dělat problémy, protože kromě toho že neobsahuje češtinu, je místy i dost obtížná. **Karol**

Roboti

Lokalizace: český manuál 

Distributor: CD Projekt

Cena: 899,-Kč | Věk: od 8 let

Minimální konfigurace: Windows 98, procesor 1,0 GHz, 256 MB RAM, grafická karta 64 MB, CD-ROM x4, DirectX 9.0c

Hratelnost: 4 | Grafika: 5

Zvuk:



Celkové hodnocení **4**



plusy

Barevný svět, přímo jako z filmu, velká interaktivita s okolím, přitažlivý děj.



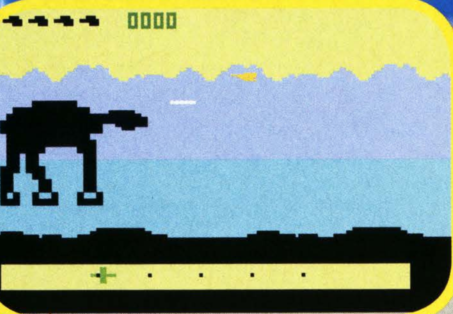
mínusy

Nesnadné ovládání kamery, nezajímavý zvuk, občas příliš vysoká úroveň obtížnosti, absence češtiny.

Je těžké uvěřit, že svět Hvězdných válek znají diváci už skoro 30 let. Od té doby nové generace fanoušků se zatajeným dechem sledují dobrodružství filmových hrdinů a tzv. Expanded Universe (angl. doslova rozšířený svět), čili her, knih, animovaných filmů a všeho, co přivádí nové dějové motivy do světa HV. Jako fanoušek nových technik Lucas od začátku dbal, aby vzdálená galaxie pronikla do světa počítačových her. Od premiéry Empire Strikes Back na Atari 2600 vyšlo přes padesát titulů na skoro všechny existující platformy. Některé z těchto produktů nestojí za nic, ale nechybí ani skutečné perly, které ve svém oboru ustavily nové standardy. Stojí za to podívat se na nejslavnější tituly v každé kategorii.

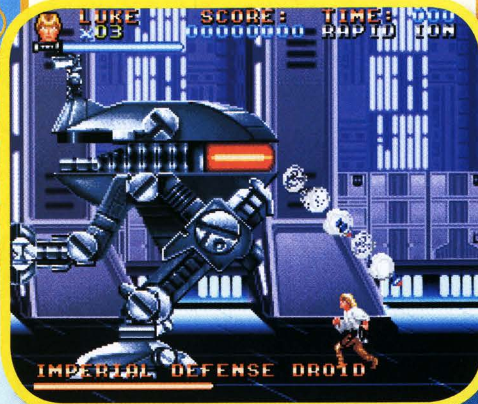
PŘEHLED HVĚZDNÝCH STAR WARS HER

KDYSI DÁVNO, V NAŠÍ GALAXII...



Počátkem osmdesátých let, kdy měly premiéru filmy Impérium vrací úder (1980) a Návrat Jedi (1983), nejvýkonnější počítače dokázaly to, co dnešní kalkulačky v mobilech. Hrálo se převážně na konsolách připojených k televizorům. Za první hru Star Wars se obvykle pokládá **Empire Strikes Back**, vydaná v roce 1982 na Atari 2600. Zvuk připomínal víc poškozeného androida R2D2 než vřavu bitvy, a grafiku tvořilo několik čárek. Přesto možnost vtělit se do Luka Skywalkera a ničit gigantické kráčející roboty Impéria rozpalovala hráče na celém světě.

Na první titul, který nabídl něco víc, museli hráči čekat 10 let. **Super Star Wars** na konzole SNES od firmy Nintendo byla docela jiná liga. Barevná, zřetelná grafika, možnost vtělovat se do různých hrdinů, boj pěšky nebo ve stíhačce... SSW byl skutečný průkopník dnešních hitů.



A-WING, B-WING, X-WING, Y-WING...

Kdo sledoval Novou naději (epizoda IV) v kině, ten ví, jak silně působí první scéna, kdy se gigantický Hvězdný křižník Impéria vynoří z horní části obrazovky. Universum Hvězdných válek přetéká nejrůznějšími kosmickými plavidly. Od malých vzbouřeneckých A-Wingů přes velké Korelliánské korvety až po Hvězdu smrti - skoro neporazitelnou bojovou stanici velkou jako Měsíc - všechny mají své typické znaky a možnosti. Podle skutečných bojů stíhaček modelované vesmírné bitvy v HV jsou nesrovnatelné z hlediska dynamiky a efektnosti.



Je snadné si představit rozruch, jaký vyvolala v roce 1993 premiéra hry **X-Wing** (Rogiho oblíbená:-)), která nebyla jednoduchou střílečkou, ale ambiciózním simulátorem hvězdněválečných stíhaček. Neobyčejně propracovaná grafika, obtížné a složité mise, přítomnost nejpopulárnějších lodí z filmu (i mnoha nových). Dílo týmu vedeného Lawrencem Hollandem značně zvýšilo laťku pro všechny vesmírné simulace, které se objevují dodnes. Hráče velice vzrušoval děj, který působil dojmem, že bez úspěchu v akcích uvedených v X-Wing neuspěje žádná akce ukázaná ve filmech. Ovzduší vytvářely i skvělé animované vložky s účastí samotného Lorda Vadera a jiných hrdinů z velkého plátna. Hra se dočkala dvou dodatků, speciální edice i místa na mnoha čestných seznamech nejvýznamnějších her všech dob. Každá Síla má dvě strany, jak se říká ve vzdálené galaxii. Asi rok po vydání X-Wing stejný tým vytvořil hru **TIE Fighter**, pojmenovanou podle slavné stíhačky Impéria, s typickými dvojitými „křídly" ve tvaru písmene H a s oválným trupem. Není obtížné uhodnout, že hráčův úkol tentokrát spočíval v boji se vzbouřenci, ovšem na straně zlého Impéria. Ještě vyšší úroveň obtížnosti nezastrašila odvážné piloty, připravené chránit Císaře. Hodně se zlepšila grafika, nové pilotované stíhačky a docela nový příběh ke zvládnutí (mj. po boku Velkého admirála Thrawna, známého z knih) zajistily The Fighterovi na dlouho místo na seznamu hitů.



HRAJEME



Na několik let zprávy o této sérii simulací ustaly. Najednou se v létě roku 1997 objevila hra s charakteristickým názvem **X-Wing versus TIE Fighter**. Nejvýznamnější novinkou bylo zavedení módu pro více hráčů, takže internet se třásl salvami turbolaserů a výbuchů protonových torpéd. Bohužel hráči bez přístupu k síti, což bylo tehdy hlavně v Česku pravidlem, byli hořce rozčarováni krátkým a nudným single player módem. Přes obrovské zlepšení grafiky a zvuku XvT se prostě nedal srovnat se staršími bratry kvůli slabému ději.

Poslední částí tohoto cyklu je v roce 1999 vydaný **X-Wing: Alliance**. Dříve neznámé události z doby první filmové trilogie sledujete z hlediska kupecké rodiny Azzameenů, která se snaží přečkat sílící konflikt mezi Impériem a Svazem vzbouřenců. Jak se na slušné lidi patří, končí zapojením na straně sil dobra, a hráč může pilotovat ještě zajímavější lodě, např. proslulý Sokol Millenium. Dopracovaný mód hry v síti a originální děj, vylepšený na tehdejší dobu vynikající grafikou, korunovaly slavnou sérii simulátorů.

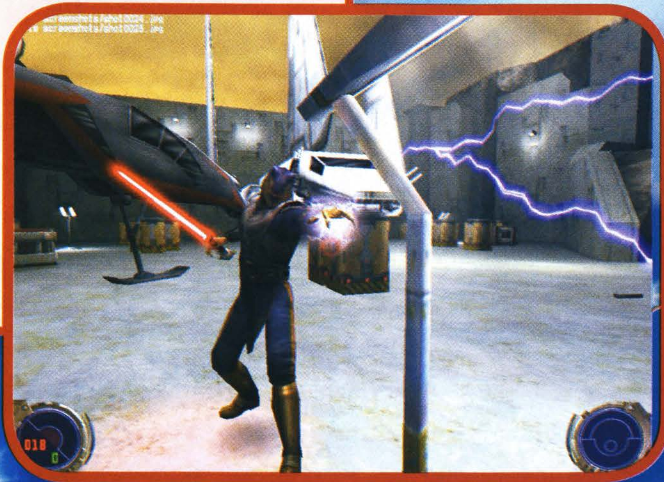


Přímým písíčkovým nástupcem RS3D je **Star Wars: Starfighter**, volně vycházející z děje Epizody I: Skrytá hrozba. Tentokrát vozidla, kterými se pohybujete, jsou mnohem starší než X-Wingy a TIE, ale nejsou patrné velké rozdíly: kanóny i rakety jsou stejně účinné. Opět plníte arkádové úkoly a pomáháte Republice na planetě Naboo. Další hra z tohoto cyklu, **Jedi Starfighter**, dosud pro písíčka nevyšla.

Mezitím se objevila docela jiná hra, **Rogue Squadron 3D**. Realizovaná ve formě jednoduché arkády umožňuje létat X-Wingem a dalšími známými letouny bez znalosti složitých klávesových kombinací a komplikovaných manévrů. Pohled zvenčí, hezká grafika a přitažlivé, i když nepříliš dlouhé mise - to vše zajistilo Rogue Squadron (proslulá Eskadra Darebáků) uznání od mladých hráčů. Pokračování vyšlo na konzolách.

POUZE JEDI PŘEMŮŽE JEDIJE!

Proslulá trojrozměrná střílečka Doom, která účinně zpopularizovala hry 3D, dostala v roce 1994 pořádnou ránu. **Dark Forces**, tak se totiž nazývala nová podoba třetího rozměru, je vyprávění o osudech žoldnéře známého jako Kyle Katarn, který při plnění mise pro Společenství začíná nakonec brát boj s Impériem velice osobně. Doom, i v 3D, byl vlastně plochý. Úrovně v Dark Forces byly - poprvé v dějinách her - rozpracované také vodorovně a svisle, takže bylo možné se volně rozhlížet nahoru i dolů. Při plnění riskantních úkolů hráči mohli poprvé uvidět proslulá místa známá z knih, jako imperiální město Coruscant a potkat známé a (ne)oblíbené postavy včetně samotného Lorda V. Kyle si rychle získal srdce fanů a stal se jednou z nejoblíbenějších postav Expanded Universe, dočkal se dokonce knih, ve kterých je hlavním hrdinou.



Opravdovým přelomem v dějinách her Star Wars bylo pokračování Kylových osudů: **Dark Forces II: Jedi Knight**. Když se temný Jedi Jerec rozhodl nalézt prastaré Údolí Jedi a použít Sílu tam uloženou, potřebuje informace. Stane se, že během „hovoru" s Jerecem zahyne Katernův otec. Kylo se dlouho nerozmýšlí, vydá se stíhat spiklence, mezitím však zjistí, že sám není lhostejný vůči Síle. Kdo viděl triky používané Rytíři Jedi, ví, jak mocnou jsou zbraní. Sebrání zbraní nepřátelům, skoky na velké vzdálenosti, oklamání mysli nepřátel, a dokonce smrtonosné blesky střílené ze zbraní úplně mění přístup ke hře. Nemenší inovací je světelný meč, legendární zbraň Rytířů, která umí mj. odrážet přilétající střely. Nápadité řešení dokáže, že to probíhá automaticky, a účinnost takové obrany závisí na úrovni schopností, které rostou spolu s dalšími zdařilými misemi. Je zajímavé, že můžete být i na Temné straně Síly, důsledkem je uvedení do alternativního zakončení děje. Pro potřeby DFII:JK bylo natočeno hodně vložek s živými herci, což jim nepochybně dodalo na půvabu. Hra má dodnes hodně fanů, kteří zápolí v síti se světelnými meči a Silou.

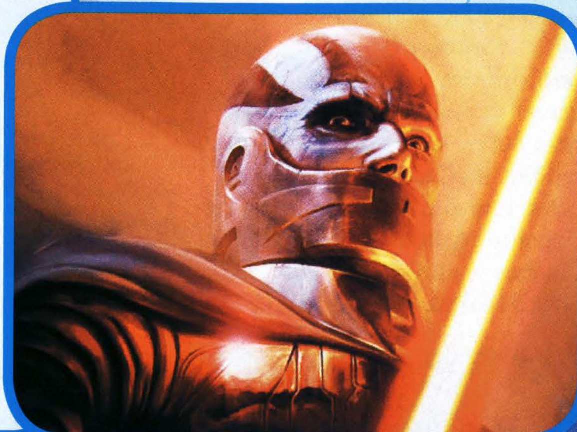
Stejně podařený byl dodatek Mysteries of the Sith, ve kterém se setkáte mj. se záhadnou Mare Jade, další postavou, která se ani jednou nevyskytne ve filmech Star Wars, a je mezi fany oblíbená. Mysteries of the Sith je příkladem vzorného dodatku ke hře: zlepšená grafika, nové možnosti, noví hrdinové, více světů k prohlížení, čili to, co mají tygři nejraději. K přednostem Mysteries patří četné hádanky, jejichž zásluhou hra nespočívá v pouhém postupu dopředu a střelbě do všeho.

Další část Katarnových dobrodružství už neměla v názvu sousloví Dark Forces. **Jedi Knight II: Jedi Outcast** zastihlo vašeho hrdinu jako obyčejného člověka, který pro bezpečí jiných opustil dráhu Rytíře Jedi. Když vás k tomu donutí okolnosti, musíte se proto učit všechno od začátku. Ostatně jaká je to psina - začínat jako Mistr vymetající všechno? V Jedi Outcast je rozvinut arzenál dostupných sil a možnost používat světelný meč. Jednoduchým spojením pohybu kurzoru myší a kláves je možné mnohem přesněji ovládat boj s touto legendární zbraní, a nejednou budete muset zkřížit meč s uživateli Temné strany.Později se můžete i vy přihlásit na stranu zla, ale stejně budete muset bojovat se stejnými soupeři, protože zlí Jedi se neradi dělí o moc. Podobně jako v Jedi Knight navštěvujete známé místa vesmíru Hvězdných válek, přičemž každá planeta se zřetelně liší od ostatních. Přestože tentokrát nebyly použity vložky se živými herci, animace založené na engine obratně posouvají akci dopředu. Přestože Jedi Outcast trochu postrádá svěžest a ovzduší předchůdce, nahrazuje to mnohem lepším technickým řešením.

Jedi Knight III: Jedi Academy musel přinést nová řešení, jinak by nikdo neuvěřil další ztrátě paměti ubohého Kyla. Tentokrát výuku spletitostí Síly zahájíte jako Jaden Korr, nejnovější přírůstek Akademie Jedi. Bohužel místo poklidných studií pod dohledem Mistra Skywalkera v důsledku dramatických událostí musíte vyrazit na cesty po celé galaxii a zkřížit plány Temných Jedi. Kromě mnohem lepší grafiky a zvukových efektů všichni čekali nová řešení v samotné hře. Novinek je bohužel málo: především možnost používat dva světelné meče současně nebo meč se dvěma čepelemi jako Darth Maul ve Skryté hrozbě. Kromě toho byl vylepšen systém boje pomocí meče, takže jej můžete používat během celé hry. Samotný děj je tak otřepaný, až to bolí: zase chce někdo vyhrabat něco, co už nemá nárok spatřit denní světlo, takže je ho třeba zadržet. Přestože postrádá originalitu, Jedi Academy je velice hratelná. Zbývá doufat, že případná čtvrtá část přinese více změn.

V REPUBLICE ŽÁDNÉ ZMĚNY

Série Jedi Knight měla svůj příběh, obsahovala i prvek RPG, takže hráči umožňovala libovolné přidělování bodů k jednotlivým dovednostem, ovšem každému bylo jasné, že tak rozsáhlé universum, jakým jsou Hvězdné války, si zaslouží svou vlastní hru Role-Playing. Po ohlášení **Knights of the Old Republic** se fanové vyděsili. Ukázalo se, že k setkání se Skywalkerem, Solo, princeznou Leiou a Chewbaccou nedojde, děj KotOR totiž probíhá ve Staré republice, tisíce let před vznikem Impéria a událostí známými z filmů. Přesto se jednalo o úspěch. Místo opakovaných pokusů zahrnout do hry události ze tří filmů původní trilogie firma Bioware, která má na svém kontě mnoho skvělých RPG, měla volnou ruku při tvorbě děje. Výsledkem je, že hráč má možnost tvořit svou postavu v KotOR od samého začátku a poznávat předložený svět jako něco zcela nového.

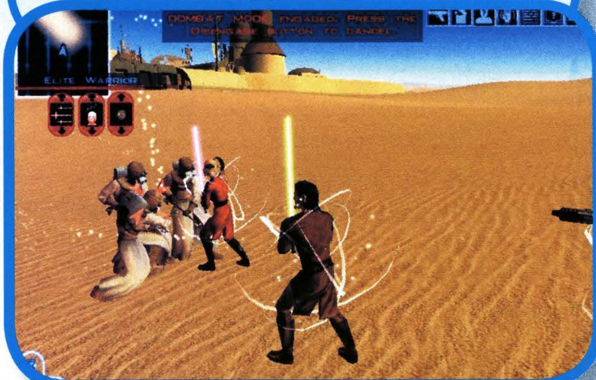


HRAJEME

V souladu s tradicí cestujete mezi planetami (samozřejmě kosmickou lodí), plníte hlavní i vedlejší úkoly, ukládané postavami, se kterými se setkáte, a získáváte zkušenosti. Není tajemstvím, že od určitého okamžiku se hlavní hrdina stane Jedi, a ani v doprovodném týmu nechybí uživatelé „baterek". Síla plní ve hře přesně stejnou úlohu jako kouzla v jiných hrách role-playing: umožňuje vylepšit postavu hráče a jeho společníků, oslabuje nepřátele a ovlivňuje dialogy s potkávanými bytostmi. Svět je plný dodatečných úkolů, které je třeba splnit, i výzbroje k získání, odpovídající kánonu Star Wars: blastery, ionové pušky, vibročepele, termické detonátory. Zkrátka: po čem duše zatouží.

Každé pokračování velkého hitu - a KotOR jím nepochybně je - vzbuzuje velké emoce. Realizovaná na základě téhož engine se na první pohled neliší od svého vzoru. V RPG hrách je vždy nejdůležitější děj, v **KotOR II: Sith Lords** docela nápaditý. Hlavní hrdina trpí amnézií a nabývá paměti pomalu, podle postupu hry. Na tom by nebylo nic originálního, nebýt toho, že postava ovládaná hráčem toho má opravdu hodně na svědomí a jsou to věci, které je lepší nepřipomínat. Opět cestujete po galaxii, zmítaní intrikami Sithů, kterým se skoro úplně podařilo zničit Řád Jedi - z tohoto hlediska hra hodně připomíná první část Rytířů Staré republiky.





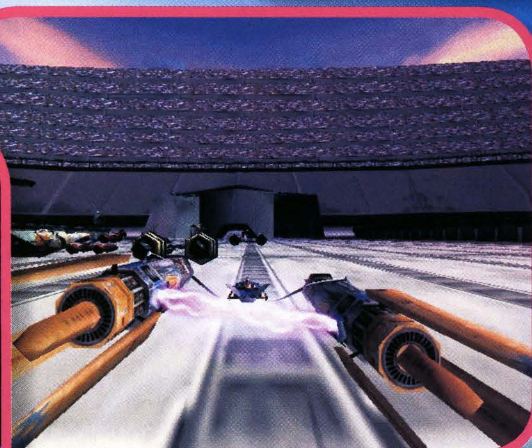
Příjemným dodatkem je možnost hrát jednoduché, ale přitažlivé minihry: karetní Pazaak, závody superrychlých vozů a jednoduchou střílečku při obraně lodě před stíhači nepřítele. Hra byla senzačně namluvená (ve filmové verzi) a je nyní dostupná za velice přijatelnou cenu, má tedy smysl se o ni zajímat.



NEKONEČNÝ PŘÍBĚH

Hvězdné války se objevily ve hrách skoro každého druhu, včetně rvaček a la Street Fighter **Masters of Teras Kasi** na konzole PSX. Pozornost si určitě zaslouží **Episode I: Racer**, jedny z nejrychlejších závodů v dějinách počítačových her, vyžadující reflex droida a obratnost Rytíře Jedi. Mladším hráčům, kteří mají rádi adventurové plošinovky, je možné doporučit **Episode I: The Phantom Menace**, využívající události z filmu Skrytá hrozba.



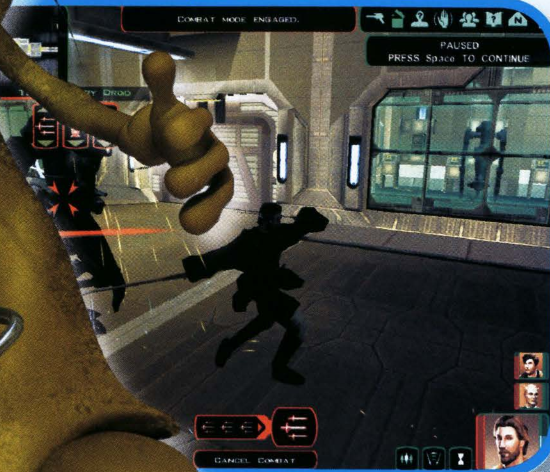


Kdo si rád láme hlavu složitými strategiemi rozdělené na túry, měl by se zajímat o starý, ale pořád dobrý **Rebellion**. Příznivci Star Wars se nedávno dočkali hry multiplayer **Star Wars: Galaxies**, cestování galaxií na vlastní účet je však nákladná záležitost. Výborné **LEGO Star Wars**, zábavná hra, znázorňující první tři Epizody ve světě z kostek, není jediný titul, jehož děj je v souladu s filmovou Pomstou Sithů.





Druhé dno děje navazuje na první část, ale velice decentně. Výsledkem je, že i osoba, která se nesetkala s předchozím dílem série, nebude mít žádné potíže s pochopením dvojky. Jinak tomu je, pokud hráč dokončil předchozí hru: pak najde v Sith Lords postavy, předměty a příběhy, které navazují na předchozí události a jsou obratně spojeny s dějem druhé části. V samotné hře se zvětšily možnosti zlepšení výstroje pomocí speciálních složek. Grafickým vylepšením jsou lepší světelné efekty, hladší animace postav a kód hry optimalizovaný z hlediska rychlosti jednání. Nedostatkem je vysoká cena a jazyková bariéra, přestože polský text se má brzy objevit na fanovských stránkách, samozřejmě neoficiálně.






Také **Republic Commando**, rychlá, taktická střílečka, je zasazena do stejné doby. Nu což, strategické hry ve znamení Star Wars nebyly příliš vydařené: popletený a nehratelný **Force Commander** a **Gallactic Battlegrounds** - klon Age of Empires - jsou ostudné příklady. Je naděje, že se to záhy změní, ale do té doby je lépe hrát tradiční strategie. V Česku nikdy nechyběli fandové Hvězdných válek a až budou pirátské hry méně rozšířené, také se dočkáme více profesionálně lokalizovaných her a vzdělávacích programů. Ty poslední, přestože ve světě překonávají rekordy v popularitě, jsou u nás prakticky neznámé kvůli jazykovým bariérám. Pokud se to změní, KyberMyš vás o tom určitě bude informovat. Do té doby se dobře bavte a ať vás provází Síla!





RACING 3

Třetí díl série Ford Racing dokazuje, že je možné dělat docela dobré hry na téma, které bylo zdánlivě úplně - po dvou předchozích dílech - vyčerpané. Tvůrcům Ford Racing 3 se však podařilo vdechnout do svého produktu hodně elánu a hra nenudí. Tak se tedy připoutejte, a jedeme! Závody s Fordem právě začaly.



Začneme konstatováním několika faktů: Ford Racing 3 rozhodně není simulací automobilových závodů, má daleko k realismu Colina McRae i Richard Burns Rally. Zato je nebezpečným konkurentem pro Trackmanii i RC Cars.





Ford Racing 3 je ovšem docela určitě arkádou, která zajímavým způsobem předvádí úspěchy koncernu Ford. Ve hře uvidíte 46 automobilů této značky, a to od starého Fordu T (ten, který byl dostupný v každé barvě za podmínky, že to byla barva černá), až po futuristické modely, které nikdy neopustily rýsovací prkno.



Jednotlivé závody probíhají na 26 rozličných trasách. O místo na stupních vítězů budete bojovat v zimě, na ledě, v horkém létě na písčitých plážích, stejně jako v zástavbě, typických závodních drahách a dálnicích.



Ford Racing 3 nabízí tři módy a to mód pro jednotlivce (Závody Fordu, Pohár Fordu, Kolekce Fordu) a mód multiplayer, kde může spolu bojovat 6 závodníků v lokální síti či internetu nebo 2 závodníci soupeřící v módu „split screen" - čili na obrazovce rozdělené na dvě poloviny.



Na začátku hry máte přístup jen k několika vybraným trasám a autům, další „získáte" vítězstvím v různých závodech. Mělo to zřejmě lákat k závodění, ale většina hráčů jistě dříve nebo později sáhne pro „tajné kódy", aby neztráceli čas...



Grafika ani zvuk ve Ford Racing 3 určitě nikoho neohromí. Je to natolik solidní práce, že karosérie se při nárazech nezmačká, ani není vidět, jak padá ze stromů listí jako v Colinovi 2005. Za klad je však možné uznat velkou přístrojovou elastičnost hry, která se dá spustit i na dosti slabých počítačích (podařilo se nám to dokonce i na slabším počítači než je požadované minimum).



Ve hře se může nejvíc zalíbit rozličnost typů závodů. Je jich 11 druhů, přičemž ve vztahu k předchozí části Ford Racing se objevily tři nové: Boost, Relay a Overtake. V prvním máte dva bonusy na každý okruh (používejte je rozvážně, pokud chcete zvítězit); ve druhém musíte předat kolík jako ve štafetě, ve třetím v daném čase předstihnout co nejvíce soupeřů.



Takže vlastně jediná věc, která je vážným nedostatkem hry, je způsob, jak se auta chovají na trase. Nejde ani tak o to, že se pohybují majestátně jako křižníky na moři, ani, že jsou prakticky nezničitelné... Problémem je, že na můj vkus se ovládají stejně jako Ford Racing 2. Je to škoda, protože zvýšení realismu jízdy - třeba v podobě zvláštního herního módu - by hře určitě neublížilo.

mínusy

Jízda kterýmkoliv autem v FR3 má málo společného s tím, jak se toto auto chová ve skutečnosti.

plusy

Velká rozmanitost závodů, bohatý výběr tras i aut.

MŮJ NÁZOR



Ford Racing 3 je solidní arkáda, propracovaná, ovšem málo odlišná od svých předchůdců. Hodí se více pro mladší zájemce, kteří nezvládají pseudorealismus Colinů McRae, a také pro fany značky Ford, kteří musí vědět všechno o autech této firmy. Ostatní příznivci vysokých rychlostí by si měli vybrat Xpand Rally nebo již zmíněného Colina McRae.

Piotr

Ford Racing 3

Lokalizace: české titulky 

Distributor: US Action

Cena: 299,-Kč | Věk: od 3 let

Minimální konfigurace: Windows 98, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafická karta 3D 32 MB, 270 MB volného místa na disku, DirectX 9.0

Hratelnost: 4 | Grafika: 4

Zvuk: 3

Celkové hodnocení **4**



BLESKY

Letní období s sebou přináší mimo jiné i časté bouřky. Ty jsou pro nás, počítačové hráče, spíše nemilou událostí, protože během nich dochází k výpadkům elektrického proudu a, pokud blesk uhodí šikovně, může dojít i k nebezpečným přepětím v rozvodné síti. Těm se lze bránit buď zakoupením nějaké přepěťové ochrany a nebo prostým vytažením počítače ze zásuvky ve chvíli, kdy se blíží bouře. A právě tyto stránky nám pomůžou v tomto druhém případě, protože na nich nalezneme mapy Českého hydrometeorologického institutu zobrazující bleskovou aktivitu nad naším územím během posledních 90 minut. Navíc tu jsou i další zajímavé mapy, jako například ty, zobrazující dešťovou aktivitu či aktuální oblačnost.

www.goldyhoo.net/blesky

NUMEROLOGIE

Numerologie prý slouží k lepšímu poznání sebe sama. Pomocí data narazení a vašeho jména si můžete na těchto stránkách nechat vypočítat čtyři důležitá čísla. „Osudové číslo" vám sdělí, co si pro vás osud přichystal, „Číslo osobnosti" ukáže vaše silné a slabé stránky, „Číslo skryté podstaty" odhalí vaše nejvnitřnější touhy a „Číslo vnějšího sebevyjádření" způsob jakým reagujete na vnější svět a ostatní lidi. Samozřejmě se nejedná o nějakou exaktní vědu, nicméně proč to nezkusit. Kdo ví, třeba na tom i kus pravdy bude;-).

www.numerologie.pc.cz

VÝMLUVY

Asi každý z nás se už někdy dostal do situace, kdy se musel na něco vymluvit. Ať už se jednalo o nějaký problém ve škole (pozdní příchod, nevypracovaný úkol) či doma (mytí nádobí). Pokud už vaše obvyklá výmluva neslaví úspěch z důvodu častého opakování, nechte se inspirovat nápady z těchto stránek. Výmluvy jsou zde přehledně roztříděny do kategorií a navíc zde naleznete i návod, jak je správně používat.

www.vymluvy.cz

V SÍTI

OK

SMAJLÍCI

S rozvojem internetu a hlavně různých diskuzí a chatů se na svět vyrojilo obrovské množství tzv. smajlíků a akronymů. Smajlíci se používají hlavně k objasnění smyslu nějakého prohlášení či k vyjádření nálady pisatele, akronymy jsou zkratky (převážně anglických) vět tvořené prvními písmeny slov, ze kterých se tyto věty skládají (například BTW – „By The Way", neboli česky „mimochodem"). Protože je již v současnosti různých smajlíků a akronymů celá řada, není občas snadné pochopit, co jimi chtěl autor říci. Naštěstí existují stránky, které obsahují překlady těchto zkratek. Toto je jedna z nich.



Smajlíci & Akronymy
Smajlíci: Styl

Základní | Nálady | V pohybu | Styl | Zajímaví lidé | Zvířata | Povolání | Národní | Popis | Akronymy

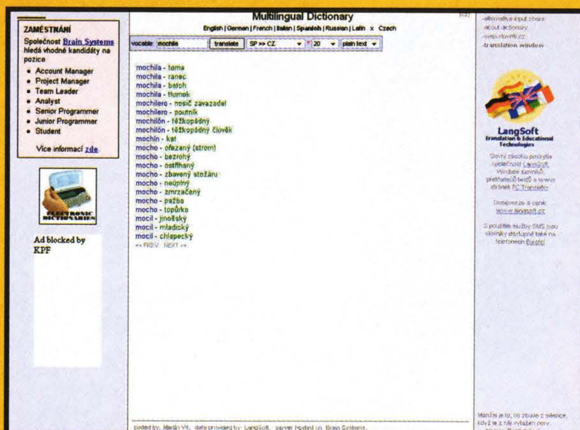
TIP: g:)

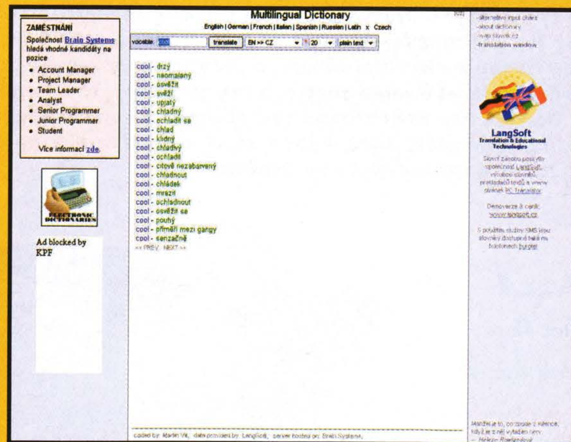
(:) — kukla
D) — a crash helmet
G:) — prilba na americký fotbal
d:) — baseballová cepice
:) — baret
(|:) — prilba
@:) — turban
[:) — walkman
B:) — brýle na čele
B:) — sluneční brýle na čele
|:(— ztracené kontaktní čočky
8:) — brýle nebo ochranné brýle
B:) — brýle s kostěnými obroučkami
B:) — sluneční brýle
]:I — velmi cool sluneční brýle
|:) — Ray-Bany
R:) — rozbité skla
: :) — bi-focals
g:) — pince-nez
: # — braces
: {} — rtěnka
: + — příliš mnoho rtěnky
:)8 — motýlek
:)o: — vázanka
:)x===> — vázanka
:)8> — smoking
:)8: : — smoking
:)o:> — oblek s vázankou
(: (=| — kostým ducha
: |K: — večerní úbor
: >X==| — formalní oblečení
8) — s brýlemi

www.smajlici.quinux.com

SLOVNÍKY

Dobrý cizojazyčný slovník se hodí vždycky. Jeden takový můžete nalézt na této adrese. Obsahuje slovíčka šesti světových jazyků (angličtina, němčina, francouzština, španělština, italština, ruština) a jednoho „mrtvého" jazyka – latiny.





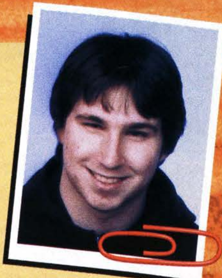
Slovní zásoba je skutečně rozsáhlá: pro anglicko-český slovník je to 415 tisíc hesel, pro německo-český dokonce 420 tisíc hesel. Česká hesla je možné psát s diakritikou nebo i v „cestine" (tedy bez háčků a čárek).

www.slovnik.cz

VAŠE RECENZE



Děkujeme za všechny zaslané texty. Je jich tolik, že se autoři recenzí musí obrnit trpělivostí a čekat, než bude jejich článek publikován. Připomínáme, že vaše texty nejsou redigované – uveřejňujeme je zde bez redakční úpravy (opravujeme pouze případné pravopisné a interpunkční chyby). Podmínkou je, že zaslané recenze musí být z důvodu zamezení plagiátorství podepsány rodičem nebo zákonným zástupcem. Pokud nebudou podepsány, nebudete mít šanci na výhru!!! Toť vše k pravidlům. Hrajte, pište a posílejte své recenze na adresu redakce s dodatkem – Vaše recenze.



Cenu za nejlepší recenzi (půlroční předplatné) získává Marek Ptáček z Karviné.

Tropico

Chtěli jste se někdy stát diktátorem? Nebo alespoň vlastnit svůj ostrov a rozhodovat o jeho osudu? Pokud ano, máte jedinečnou možnost ve hře TROPICO. Na začátku si navolíte, jak by měl váš ostrov vypadat a pak už začíná samotná hra. Příběh začíná v roce 1950 a jen na vás záleží, do kterého roku se až dostanete. Začínáte s 25 tisíci dolary, přičemž již máte postaveny tři farmy, palác a kemp na zpracování dřeva ten doporučuji hned vylepšit, protože nejvíc prosperuje. Na farmách u mola je vhodné zvolit pěstování cukru, opět kvůli penězům. No a potom začnete přistavovat: domy, to aby nově připlutí lidé měli kde bydlet, dále hospodu, restauraci. Nutný je taky kostel a klinika. Je taky důležité pořídit vylepšení bydlení, jídla a životního prostředí. Pak přijdou první volby, které budou bez problémů, když budete dávat svým lidem slušnou mzdu. Ale jenom z obyvatel se nedá zbohatnout! Proto je dobré postavit první levný hotel a taky hotel na lepší úrovni. Na řadu přijde taky zábava v podobě kabaretu, bazén a plážové odpočívání. Taky vybavíte ostrov elektrikou a můžete postavit televizní stanici, kasino atd. I na politiku je zde myšleno. Je možno podepisovat smlouvy s kapitalistickou Amerikou (vhodné pro turistický ruch), nebo se socialistickým Sovětským svazem. Prostě ve hře je spousta skvělých nápadů, ale nemyslete si, že je to jen procházka růžovým sadem! Když se objeví ve městě nějaký rebel nebo se někdo z obyvatel pokusí o převrat, a vy nemáte zrovna spoustu policistů nebo věznic, je váš palác zbořen a hry je konec. Hra končí také, když prohrajete volby. Grafika hry není zrovna světoborná, ale má skvělé nápady. Turisti, kteří si rozkládají na pláži deku, ryby v moři, plující mraky na obloze, bouřka a další. U mně má hra rozhodně velký úspěch!







Grafika: 4

Zvuk:: 4

Hratelnost: 5

Celkové hodnocení: 4+





vaše vtipy

Vtipy od Kláry z Plzně

Kolik barev na semaforu rozliší policista?
Čtyři: Červenou, zelenou, oranžovou a vypnutou.

Proč blondýna u švédského stolu trpí hlady?
Chybí jí tlumočník!

Potkají se dvě blondýnky a jedna říká druhé: „Když uhádneš, kolik mám laků na nehty, tak ti oba dva dám."
„Tak jo. Pět?"

Mravenec vaří slonovi oběd, ten se nemůže dočkat a netrpělivě přešlapuje v kuchyni, až se mravenec rozčilí: „Oběd ještě není hotový, tak běž ven a nepleť se mi pod nohy!"

Stojí dva policisté na zastávce autobusu: „Pojedeme autobusem nebo pěšky?"
„Podle toho, co přijede dřív!"

Fórky od Míši z Hradce Králové

Přijde malá želvička ke stromu, povzdychne si a začne se na něj drápat. Leze, leze, až se vydrápe do koruny, tam roztáhne tlapičky a skočí. Rozplácne se dole na zemi...
Po chvíli se probere, oklepe se, znovu se došourá ke stromu, povzdychne si a drápe se zpátky nahoru. Když je v koruně, zase roztáhne tlapičky a prásk ho na zem. A tak pořád do kolečka...
Na vedlejším stromě na to koukají dva ptáci a jeden z nich se poškrábe na hlavě: „Ty, hele, neměli bychom jí říct, že je adoptovaná?"

Říká Pepíček Kalianků:
„Franta tě dneska ve škole chválil, jaký jsi chytrý člověk."
„Výborně, to ho pozvi k nám."
„Raději ne, chtěl bych, aby si to myslel i nadále!"

Přijede blonďatá slečna do autoservisu: „Prosila bych vyměnit takovou tu tyčinku na měření oleje v motoru, ta stará už na ten olej nedosáhne!"

V okně stojí chrt. Pod oknem se prochází buldog a volá: „Pojď dolů, půjdeme si hrát!"
„Nemůžu, jsou zamčené dveře!"
„Tak skoč dolů!"
„Kdepak, nechci vypadat jako ty!"

Vtípky od Honzy z Českých Budějovic

Malý žáček, takový začínající konfident, povídá panu učiteli: „...sím pane učitel, Horáček říkal, že jste blbej."
„A safra safra, a jestlipak jsi se mne zastal?"
„...sím zastal, ja jsem mu řek: ty tak můžeš kritizovat, ty jsi ještě blbější než pan učitel!"

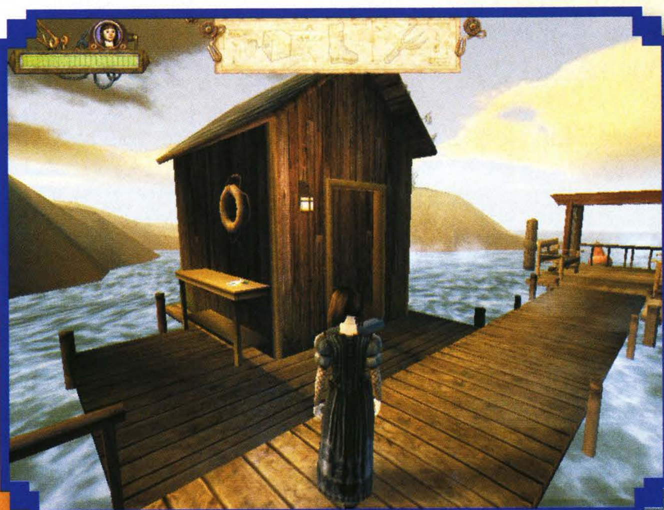
Učitel k žákovi: „Kdybys měl sedm jablíček a já tě o dvě poprosil, kolik by ti jich zůstalo?"
„Sedm!"

Na břehu ostrova stojí zarostlý vousatý muž a mává rukama na loď plující okolo.
„Kdo je to?" ptá se jeden pasažér kapitána.
„Nevím, ale vždy se takto raduje, když plujeme kolem".



LEMONY SNICKET – ŘADA – NEŠŤASTNÝCH PŘÍHOD





Violeta, Klaus a Slunı́čko jsou sympatičtí sourozenci, jejichž rodiče uhořeli. Tato první nešťastná událost tvoří začátek spousty neuvěřitelných událostí, jejichž společným jmenovatelem je hrabě Olaf. Tento vzdálený příbuzný mladé trojice je úskočný, falešný a neobyčejně chamtivý člověk. Smůla chtěla, že Viktorie, Klaus a Slunı́čko - nyní dědicové majetku svých rodičů - se dostali zrovna do jeho péče... Pokud chcete, aby nezemřeli rukou zlého Olafa, musíte jim pomoci.

PLÁŽ



1 Jak proniknout do domku na pláži?
Potřebné předměty: vidlička, stará bota, panák.

Vidlička - vidlička se zde nazývá „drápek"... hmmm... vstupte na můstek a jděte k domku. Vidlička leží vedle na lavičce.
Stará bota - jděte na konec můstku a skákáním po kládách plujících ve vodě přejděte na druhý můstek. Vylezte na bednu, potom na žebřík a bota je vaše.
Panák v krabičce - prohryzejte desky u základů pozorovací věže. Převalí se a panák je váš.

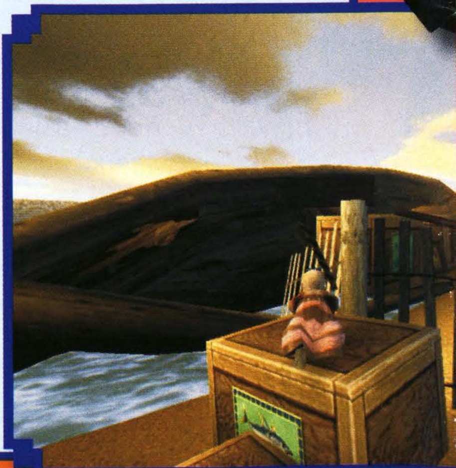
Violeta nyní zhotoví zařízení nazývané „sekáček", sloužící k rozbíjení různých předmětů. Během hry ho budete často používat.



2 Jak vzít krabům košík se snídaní?
Potřebné předměty: loďka-hračka, lopatka na zmrzlinu, kolo.

Loďka-hračka - vstupte na můstek, zlikvidujte bednu, která tam stojí, přeskočte díru a jděte dále. Skákáním po bednách přejděte na můstek v hloubi zátoky.
Lopatka na zmrzlinu - ve skutečnosti je to obyčejná lžíce (v této hře hodně předmětů má strašně složité názvy...). Jděte k domku, kde se dříve prodávaly lístky. Rozbijte dveře a překousněte lano na bedně. Lžíce je vaše.
Kolo - vylezte na bedny, překousněte lano a vstupte na lávku mezi bedny ležící v lodi. Najdete tam bicykl.

Violeta nyní zhotoví další zařízení nazývané „metač". To bude vaše zbraň, příruční a šikovná, do které se hodí munice všeho druhu: křen, žvýkačka nebo třeba vejce.



DŮM HRABĚTE OLAFA



1 Jak otevřít zamčené dveře na konci chodby?
Potřebné předměty: věšák, deska, ořezávátko.



Ořezávátko - na levé straně chodby, v místě, kde potkáte krysu, jsou na levé straně dveře. Sejděte po schodech dolů. Nalevo uvidíte dveře zatlučené prkny. Prkna rozbijte Sekáčkem. V malém pokojíčku, do kterého proniknete, najdete ořezávátko.

Věšák - cestou dolů dojdete k zablokovaným dveřím (naproti). Do pokoje vlevo však může vstoupit jen Sluníčko. Překousněte šňůru v bedně a ve zdi vznikne díra. Překousněte další šňůry, abyste mohli použít lávky. V pokoji, do kterého proniknete, vylezte po bednách na lůžko a překousněte šňůru. Věšák spadne na zem.

Deska - musíte najít pokoj s lupičem (dveře na levé straně hlavní chodby, kousek za krysou). Prostě na něj házejte vejce a potom dobijte Sekáčkem. Lupič po sobě zanechá desku.

Violeta nyní zhotoví „šperhák", kterým dokážete otevírat zamčené dveře

2 Prostředek na komáry.
Potřebné předměty: toaletní voda, pumpička, gramofon.



Pumpička - jděte do pokoje, ve kterém je jedna z dvorních „dam" hraběte Olafa. Napadněte ji vajíčky a Sekáčkem. Uvnitř „pod schody" je vchod zatlučený prkny. Rozbijte prkna a vstupte do maličkého sklípku. Rozbijte bednu, abyste získali pumpičku na kolo.

Toaletní voda - v místnosti, ve které jste bojovali s první dvorní „dámou", jsou schody. Vystupte po nich nahoru a přemůžete druhou ženu. Zůstane po ní toaletní voda.

Gramofon - na stejném místě za stolem je tlačítko. Otevírá skryté dveře. Vstupte do pokoje a rozbijte prkna v průchodu vpravo. Ve výklenku je další tlačítko, které zvedá lůžko v první místnosti. Odkryjte vstup. Rozbijte lávku a vstupte dovnitř. Po několika krocích najdete gramofon! Ve stejné místnosti na stěně s „okem" je možné složit jednoduchou skládanku. Jestli někdo ví, k čemu slouží, prosím o kontakt:).

Až budete mít prostředek pro boj s komáry, rychle je zdoláte. V místnosti za kulečníkovým stolem prozkoumejte především obrazy znázorňující stejný stůl. Za každým je ukazatel, na kterém můžete nastavit jedeno ze tří písmen. Stačí složit slovo OLAF, aby kulečníkový stůl poklesl a ukázal zamaskované tlačítko.



3 Jak otevřít zamčené dveře v knihovně?
Potřebné předměty: váha, provaz, pružina, kladivo.

Provaz - otevřete dveře zavřené na petlici. Stiskněte tlačítko na stěně a zhlédněte film. Ve výklenku je na stěně obraz a za ním provaz.

Kladivo - vystupte po schodech nahoru. Za obrazem je tlačítko. Stiskněte je, skříň naproti se posune a odkryje kladivo.

Pružina - je v hodinách s kyvadlem.

Váha - ve výklenku s křesly na stěně spatříte obraz s egyptským ornamentem. Za ním je tlačítko, po jehož stisknutí se vysune žebřík. Vystupte po něm nahoru a rozbijte všechny krabičky. Za jednou z nich je ve výklenku váha.



Violeta nyní zhotoví další zařízení - výložník, kterým můžete posunout petlici a tak otevřít dveře.

4 Jak se dostat na balkon v knihovně?
Potřebné předměty: žádné.

Nevidíte žádné schody? Je třeba je zhotovit. Jděte do katalogu a stiskněte písmena D, F, V. Po chvíli regály vytvoří schody.

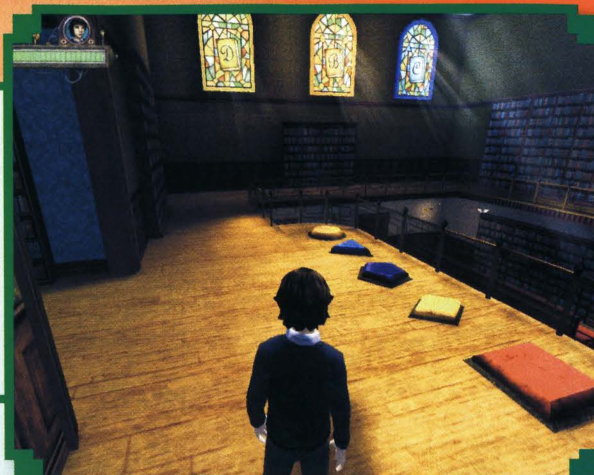






5 Jak otevřít mříž, abyste mohli vzít kuchařskou knihu: Potřebné předměty: žádné.

Před mříží jsou na podlaze geometrické obrazce. Musíte na ně vstoupit v pořadí: čtverec, kruh, trojúhelník, kosočtverec, pětiúhelník. Mříž se otevře a kniha je vaše!

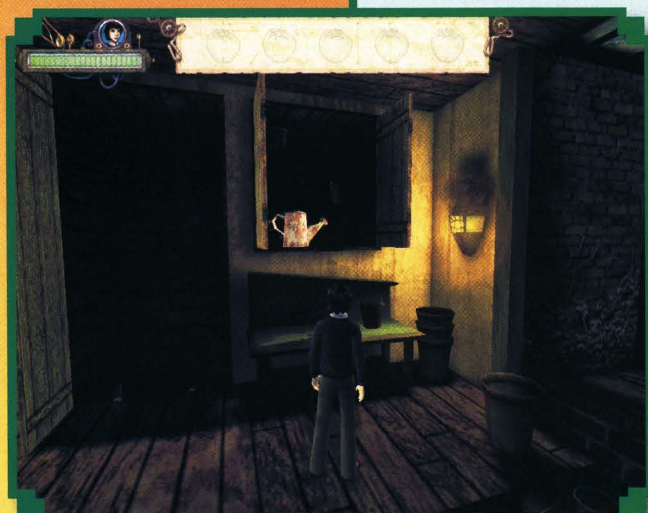




6 Vaření makaronů. Potřebné předměty:
Violeta:
cibule, česnek, kapary, ančovičky, 2 x makarony, olivy.
Klaus: 5 x rajčata.

Cibule, česnek, kapary - najdete je ve skříňkách a chladničce v kuchyni.
Ančovičky - ve spižírně, do které vedou dveře v kuchyni. Ve dveřích je díra, kterou může přijít Sluníčko.
Makarony - podívejte se na ohniště, je tam několik světlejších cihel. Za nimi je páka, která otevírá zamaskovaný vstup do sklepa. Přesuňte tam obraz a stiskněte tlačítko, abyste zvedli mříž. Nyní se Sluníčkem projděte otevřeným sudem a překousněte všechny provazy. Najdete 2 balíčky makaronů.
Olivy - vyjděte z kuchyně a otevřete dveře zavřené na petlici v krátké chodbě. Po schodech nahoru dojdete do haly. Zlikvidujte komáry a sestupte dolů. Na podlaze, u sloupů, jsou čtyři pohyblivé dlaždice, na které můžete vstoupit. Když to uděláte, z podlahy se vysune... jakýsi stůl. Na každé straně má jedno tlačítko. Stiskněte obě, abyste otevřeli zamaskované dveře. V jedné ze dvou místností najdete bednu, ve které jsou olivy.
Rajčata - vstupte do skleníku a jděte vpravo. Rozbijte bedny a stiskněte tlačítko, abyste zvedli mříž. Vstupte do další místnosti a otevřete dřevěné dveře a podívejte se na knihu. Sestupte po žebříku. Vypořádejte se s kraby a krysami. Jděte dopředu a po chvíli dojdete do místnosti s čerpadly. Nastavte uzávěry podle obrázku. Nyní použijte druhou chodbu (jinou, než jste přišli) a vystupte po žebříku nahoru. Otevřete dřevěnou skříňku a vezměte konvičku. Přistupte k fungující fontáně a naberte vodu. Zalijte všech 5 rajčat (tři ve skleníku a po jednom ze dvou vedlejších místností), a když vyrostou, utrhněte je.







7 Útěk před vlakem. Potřebné předměty: žádné.

Musíte opustit kolejiště, než vlak narazí do auta, který cestuje trojice vašich hrdinů. Musíte nastavit světla výhybky tak, aby auto mohlo jet. Naštěstí máte svůj výložník. Zatáhněte dvakrát za pravou páku, aby se světlo na pravém semaforu změnilo na zelené. Zatáhněte za držák, který se objeví uprostřed výhybky.

TIPY & TRIKY

Tipy & triky

Dostali jste se do určitého stadia ve hře a nevíte, co s tím? Nebo je počítač prostě nad vaše možnosti a vy byste si přece jen chtěli zahrát? Uvízli jste a stěžujete si, že máte mezi pařany nenáviděný zákys? Pak jsou tu pro vás Tipy triky. Jsou to takové malé (nebo spíš velké) podvůdky, zkrátka cheaty, které vám pomohou dál. Posložte si.

Lego Star Wars

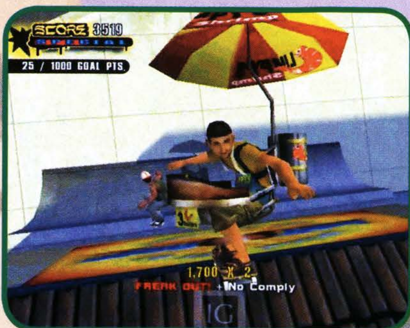


Vstupte do Dexter's Dinner, později Codes, a potom napište jeden z uvedených kódů:
4PR28U - nesmrtelnost;
987UYR - Battle Droid;
EN11K5 - Battle Droid (Commander);
LK42U6 - Battle Droid (Geonosis);
KF999A - Battle Droid (Security);
IG72X4 - Big Blasters;
LA811Y - Boba Fett;
SHRUB1 - Brushes;
L449HD - Classis Blasters;
F8B4L6 - Clone;
ER33JN - Clone Ep III;
BHU72T - Clone Ep III, Pilot;
N3T6P8 - Clone Ep III, Swamp;
RS6E25 - Clone Ep III, Walker;
14PGMN - Count Dooku;
H35TUX - Darth Maul;
A32CAM - Darth Sidious;
VR832U - Disguised Clone;
DH382U - Droideka;
SF321Y - General Grievous;
19D7NB - Geonosian;
U6382A - Gonk Droid;
ZTY392 - Grievous_ Bodyguard;
PL47NH - Jango Fett;
DP55MV - Ki-Adi Mundi;
CBR954 - Kid Fisto;
A725X4 - Luminara;
MS952L - Mace Windu - Ep III;
LD116B - Minikit detector;
RP924W - Moustaches;
92UJ7D - Padme;
R840JU - PK Droid;
BEQ82H - Princess Leia;
YD77GC - Purple;
L54YUK - Rebel Trooper;
PP43JX - Royal Guard;
EUW862 - Shaak Ti;
MS999Q - Silhouettes;
NR37WI - Silly Blasters;
XZNR21 - Super Battle Droid;
PUCEAT - Tea cups.

Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour



V menu Options zvolte Cheat Codes, a potom napište libovolný z uvedených kódů:
straightedge - nekonečný Rail Balance;
d3struct - volba úrovní;
likepaulie - vždy vykonáš speciální triky;
boxoffice - odblokuje všechny filmové vložky;
oldskool - odblokuje Natasa Kaupase z Tony Hawk= s Pro Skater;
Enter sellout - odblokuje postavu Nigela Beaverhausena;
4-wheeler - odblokuje Paulie;
aprilsman - odblokuje Phila Margera;
costars - odblokuje ještě několik postav.



Mall Tycoon 2



Během hry přidržte klávesu Ctrl a napište jeden z uvedených kódů:
hdirate - dá 100 k výsledku;
hdicash - dá 100 000 $;
hdilore - veškerá technika;
hditech - vynález končí;
hdizooma - neomezený zoom;
hdidizzy - když přidržíte alt + page up nebo alt + page down přepojí pohled;
hdiart - animace.

Psychonauts





Uvedené kódy je třeba zavádět během hry:
[kliknutí kolečkem myši], space, TAB, TAB, F, X - maximální množství munice;
space, [kliknutí kolečkem myši] x 2, E, F, [LPM] - všechny arrowheads;
TAB, E, F, X, space, [kliknutí kolečkem myši] - život na maxi;
X, X, F, E, TAB, F - všechny síly;
TAB, [kliknutí kolečkem myši], TAB, E, X, E - upgrade všech sil;
[kliknutí kolečkem myši], X, E, E, [PPM], TAB, F - global items.

Maluch Racer



Napište do menu slovo BOLEK. Odblokují se všechny trasy i auta. K návratu k původnímu stavu je třeba přeinstalovat hru.



S předplatným ušetříte až 240 Kč za rok !

Běžná cena časopisu:
119 Kč
Cena pro předplatitele:
99 Kč



Obsahuje mimo jiné:
- Spider-Man 2
- Prince of Persia 2
- Syberia 2
- Hello Magic

Nejrychlejších 5 předplatitelů ročního předplatného



Obsahuje mimo jiné:
- Catwoman
- Need for Speed Underground 2
- Harry Potter a Vězeň z Azkabanu

Bonus pro Vás:

Pro každého předplatitele ročního předplatného sada 5-ti CD jako bonus

---

Předplatné:

☐ **celoroční:** **1188 Kč / 1416 Sk**

☐ **půlroční:** **594 Kč / 708 Sk**

ZAŠKRTNĚTE



Platba: ☐ složenkou ☐ fakturou

Objednávám od čísla (včetně)

Jméno a příjmení

***) Ulice a číslo**

Město **PSČ**

Telefon **Rok narození**

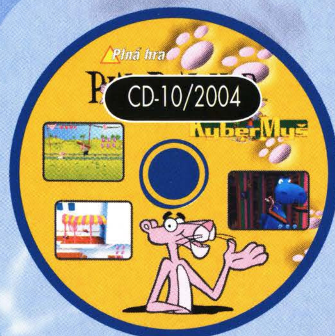
Podpis rodiče či zákonného zástupce

*) vyplňte adresu, kam bude zaslán časopis se složenkou nebo fakturou. Pokud budete chtít změnit adresu pro zasílání časopisu po zaplacení předplatného (v případě darování předplatného jako dárku), uveďte adresu zvlášť. Česká republika: Vyplněný objednací lístek nebo jeho kopii zašlete na adresu:
Česká republika: SEND Předplatné, P.O.Box 141, 140 21 Praha 4, tel.: 225 985 225, Fax: 267 211 305, send@send.cz.
Slovenská republika: Magnet-Press Slovakia, P.O.Box 169; 830 00 Bratislava; predplatne@press.sk, www.press.sk, tel.: +421 267 201 931-33
Spolu s prvním objednaným číslem obdržíte složenku nebo proforma fakturu podle svého požadavku.
Dárky budou zaslány ihned po obdržení částky za předplatné.

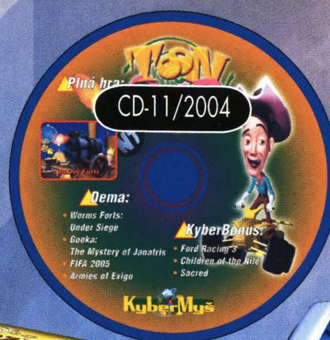
PLATNOST DO 31. 10. 2005
KM 08/05







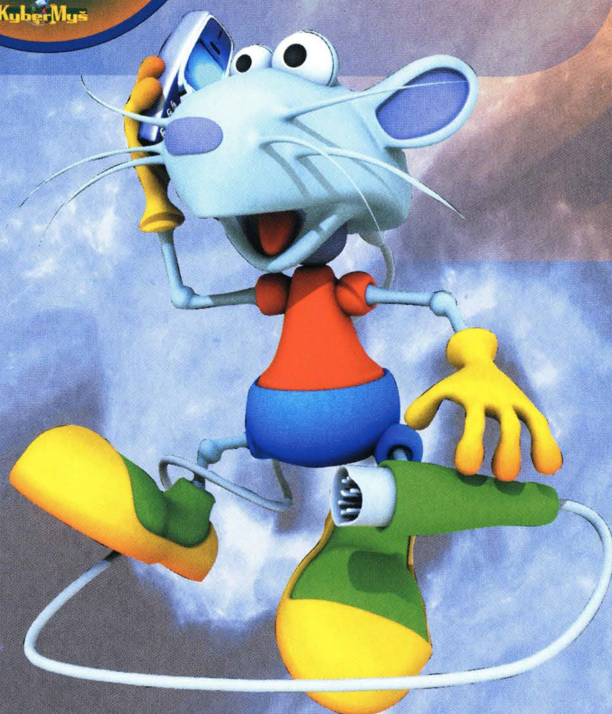
Obsahuje:
- **Pink Panther**

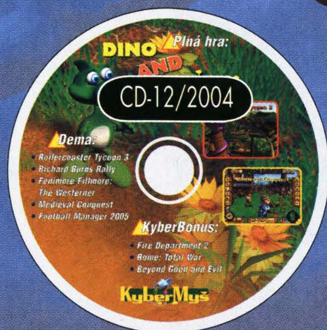


Obsahuje mimo jiné:
- **Ford Racing 3**
- **Childern of the Nile**
- **Sacred**

získá hru Tarzan.







Obsahuje mimo jiné:
- **Fire department 2**
- **Rome: Total War**
- **Beyond Good and Evil**

OBJEDNEJ si starší čísla časopisu KyberMyš



Za cenu 45 Kč nebo 55 Sk za číslo, si MŮŽETE OBJEDNAT ČASOPISY STARŠÍ 3 měsíců

Objednávám KM číslo (včetně)

Jméno a příjmení

Společnost

IČO **DIČ**

Město **PSČ**

Telefon **Fax**

E-mail

Vyplněný kupón zašlete na adresu: **Kyber Myš, Egmont ČR Žirovnická 3124, 106 00Praha 10**

Pro zásilku na Slovensko zasílejte kupon do firmy: **Magnet Press, Slovakia s.r.o. Šusterova 8, 851 04 Bratislava**

ZVUKY A FÓRKY

Kód pošli na 900 11 50

BZ 55369 Héj, chlape, zvoním!
BZ 55370 A jéje, volá šéf...
BZ 55372 Ty můj čumáčku, srdíčko
BZ 55373 Haló pane..., pojďte si hrát!
BZ 55375 Tady mimozemšťani, nevíme s kým jsme se to spojili, ale byl jste vybrán...
BZ 55376 Všeho nech, tohle fakt stojí za to...
BZ 55377 Pokud máte pocit, že Vám zvoní telefon – nemýlíte se
BZ 55378 Za 5 vteřin Vám zazvoní telefon...
BZ 55379 Nemám rád mobily!
BZ 55380 Asta la vista, baby!
BZ 55381 Volá přítel na telefonu...
BZ 55383 Jéé, tenhle mobil umí vlastně i mluvit...
BZ 55386 Spidermane! Batmane! Zachraň mě!
BZ 55387 Zvedni to a nedělej fóry!
BZ 55388 ... tak už se prober!
BZ 55389 Jestli to nevezmete, máte padáka!
BZ 55390 Hej hou, trpaslíci jdou...
BZ 55392 Je tam pán tvorstva?
BZ 55393 Vzít či nevzít, to je otázka
BZ 55394 Teď hulákā mobil toho největšího borce na světě
BZ 55395 Češi do toho!
BZ 55396 Agente 007, okamžitě se hlašte!
BZ 55397 Poslušně hlásím, že někdo volá!
BZ 55399 American V8 startuje
BZ 55400 Skřípění brzd v zatáčce
BZ 55401 Americký truck projíždí
BZ 55402 BMW předjíždí
BZ 55403 Britský sporťák
BZ 55404 Havárie
BZ 55405 Havárie
BZ 55406 Skřípění brzd
BZ 55407 Auto s tlumičem
BZ 55348 Zvoní ti telefon, zvoní ti telefon!
BZ 55349 Cinky, dinky, haló!
BZ 55350 A bude se volat! Hurá!
BZ 55351 Volá ti tvůj táta!
BZ 55352 Maminka ti volá!
BZ 55355 Drahoušku, potřebuji

TAPETY





LOGOFUN

JEŠTĚ VÍCE ZÁBAVY NA MOBIL!

POŠLI SMSKOU KÓD NA 900 11 40

SUPER HRY

Kód pošli na 900 11 50.

Podp. mobily > infolinka 776 999 199, teletext prima tv, str. 806









VYZVÁNĚCÍ MELODIE

Poslech melodií na 776 999 600



MELODIE - INTERPRET	POLY	MONO
****************** SUPERHITY ******************		
1, 2 Step - Ciara f. Missy Elliott	BZ 30874	BZ 21531
America - Rammstein	BZ 30688	BZ 21359
Bad Day - Daniel Powter	BZ 31030	BZ 21675
Boro Boro - Arash	BZ 30835	BZ 21492
Boulevard Of Broken Dreams	BZ 30708	BZ 21378
Busted - Sámer Issa	BZ 30775	BZ 21443
Don't Phunk With My Hearth ...	BZ 31073	BZ 21718
Feel Good Inc. - Gorillaz	BZ 31040	BZ 21685
From Zero To Hero - Sarah C.	BZ 31109	BZ 21754
Hollaback Girl - Gwen Stefani	BZ 31095	BZ 21740
Hříšná těla, křídla motýlí - Aneta	BZ 30579	BZ 21258
Island Sun - Ciou	BZ 31024	BZ 21669
Keine Lust - Rammstein	BZ 30942	BZ 21593
Like Toy Soldier - Eminem	BZ 30858	BZ 21515
Mat dámou (On je žena)	BZ 30961	BZ 21612
Nasty Girl - Nitty	BZ 30898	BZ 21555
Ohne Dich - Rammstein	BZ 31077	BZ 21722
On My Head - Dan Bárta	BZ 30679	BZ 21350
Pumpa - Tři sestry	BZ 31135	BZ 21780
Rich Girl - Gwen Stefani	BZ 30890	BZ 21547
„Das Kleine Krokodile" - Schnappi	BZ 31051	BZ 21696
Sound Of San Francisco	BZ 31004	BZ 21649
Tike Tike Kardi - Arash	BZ 31066	BZ 21711
Unwritten - Natasha Bedingf.	BZ 30845	BZ 21502
You Are My Star - Support Les.	BZ 30813	BZ 21470
What A Feeling (Flashdance)	BZ 31113	BZ 21758
**************** SUPERNOVINKY ****************		
Ass Like That - Eminem	BZ 31185	BZ 21832
Beautiful Soul - Jesse McCartney	BZ 31163	BZ 21809
Bongo Song - DJ Neo	BZ 31170	BZ 21816
Conquering America - B. W. O.	BZ 31175	BZ 21821
Dance - Heyday	BZ 31171	BZ 21817
Errtime - Nelly	BZ 31184	BZ 21831
Here I Go Again - Mario	BZ 31179	BZ 21825
How Would It Be - Lene Marlin	BZ 31172	BZ 21818
Hráč - Turbo	BZ 30042	BZ 21828
Hvězda snů - Top 12 (Superstar)	BZ 31069	BZ 21714
Kolomijka - Ruslana	BZ 31174	BZ 21820
La Tortura - Shakira	BZ 31164	BZ 21810
Maňana Gaia - Mesiah	BZ 31169	BZ 21815
Mr. Brightside - Killers	BZ 31173	BZ 21819
Ocean - Lavina	BZ 31181	BZ 21827
Shake It - Sámer Issa	BZ 31178	BZ 21824
Show Must Go On - Queen ...	BZ 31180	BZ 21826
SupersStar - SuperCrooo	BZ 31177	BZ 21823
They - Jem	BZ 31167	BZ 21813
Truth - Limp Bizkit	BZ 31176	BZ 21822
Vagabonds - Pulsedriver	BZ 31168	BZ 21814

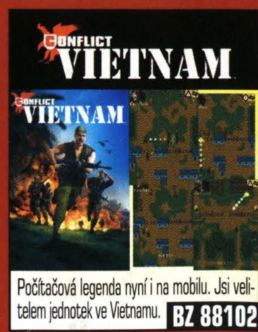
MELODIE - INTERPRET	POLY	MONO
****************** NOVINKY ******************		
Bedshaped - Keane	BZ 31142	BZ 21787
Big Yellow Taxi - Counting Cr.	BZ 31149	BZ 21795
Desire - Geri Halliwell	BZ 31126	BZ 21771
Everytime You Leave - Karma	BZ 31115	BZ 21760
Fameless - Support Lesbiens	BZ 31120	BZ 21765
Fragment Of Freedom - Morch.	BZ 31112	BZ 21757
Girl - Destiny's Child	BZ 31145	BZ 21790
He Ho D Samba - Danzel	BZ 31029	BZ 21674
Into Everything - Télépopmusic	BZ 31147	BZ 21793
Lyle - Oasis	BZ 31117	BZ 21762
Na-Na Na-Na - Nelly f. Jazze P.	BZ 31148	BZ 21794
No Surrender - Cherryhill	BZ 31129	BZ 21774
Oh My Gosh - Basement Jaxx	BZ 31132	BZ 21777
Speed Of Sound - Coldplay	BZ 31130	BZ 21775
Vanilly Car (Snowborďáci)	BZ 30992	BZ 21643
*********** ČESKÉ A SLOVENSKÉ HITY ***********		
Broken Wings - Sámer Issa	BZ 31103	BZ 21748
Cliché - Support Lesbiens	BZ 30615	BZ 21292
Crushing Bliss	BZ 30713	BZ 21383
Dej mi víc své lásky - Olympic	BZ 30980	BZ 21631
Dělání (Princové jsou na draka)	BZ 30981	BZ 21632
Delfín - Aneta Langerová	BZ 30553	BZ 21233
Když jsem sám - Sámer Issa ...	BZ 31133	BZ 21778
Klára - Chinaski	BZ 30904	BZ 21561
Kristian - O5 & Radeček	BZ 30963	BZ 21614
Láďa - Kabát	BZ 30039	BZ 20694
Láska a jiná násilí - Chinaski ..	BZ 30704	BZ 21374
Morituri te Salutant	BZ 30190	BZ 20777
Nechci tě trápit - Black Milk	BZ 30230	BZ 20057
Protestsong - Dan Landa	BZ 30763	BZ 21432
Sedmkrát - Black Milk	BZ 30220	BZ 20816
Stále - Misha	BZ 30837	BZ 21494
Stávka dýdžejů - Štěpán Turek	BZ 31158	BZ 21804
Věřím náhodám - Šárka Vaňk.	BZ 30991	BZ 21642
Zelená je tráva	BZ 30300	BZ 20560
Žízeň - Kabát	BZ 30206	BZ 20695
**************** SVĚTOVÉ HITY ****************		
Baby Cakes - 3 Of A Kind	BZ 30645	BZ 21321
Behind Blue Eyes - Limp Bizkit	BZ 30200	BZ 20805
Bitter Sweet Symphony	BZ 30595	BZ 21274
Call On Me - Eric Prydz	BZ 30683	BZ 21354
Caught Up - Usher	BZ 30879	BZ 21536
Dirt Off Your S... - L. Park / Jay-Z	BZ 30973	BZ 21624
Do Somethin' - Britney Spears	BZ 30897	BZ 21554
Don't Worry Be Happy	BZ 30701	BZ 21371
Dragostea din tei	BZ 30568	BZ 21025
Everytime - Britney Spears	BZ 30426	BZ 21000

MELODIE - INTERPRET	POLY	MONO
Don't [illegible]	[illegible]	[illegible]
He W[illegible]	[illegible]	[illegible]
H[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pi[illegible]	[illegible]	[illegible]
Rad[illegible]	[illegible]	[illegible]
Rise - [illegible]	[illegible]	BZ 21307
Sand In My Shoes - Dido	BZ 30630	BZ 21306
Femme Like U - K-Maro	BZ 30696	BZ 21367
F*** It - Eamon	BZ 30428	BZ 21022
Hey Mama - Black Eyed Peas	BZ 30321	BZ 21007
Hey Ya - Outkast	BZ 30275	BZ 20939
Jigga Jigga! - Scooter	BZ 30323	BZ 20968
DJ - Jamelia	BZ 30640	BZ 21316
Hymna SSSR	BZ 30017	BZ 20117
I Feel Good - James Brown ...	BZ 30700	BZ 20313
Karma - Alicia Keys	BZ 30902	BZ 21559
Leave - Jo-Jo	BZ 30590	BZ 21269
Malo Pomalo - Karma	BZ 30448	BZ 21156
Maria - Scooter	BZ 30191	BZ 20754
My Band - D12	BZ 30358	BZ 21036
My Boo - Usher feat Al. Keys	BZ 30641	BZ 21317
My Prerogativ - Britney Spears	BZ 30662	BZ 21336
Numb/Encore - Linkin Park/Jay-Z	BZ 30723	BZ 21393
Oj zagraj mi muzičenku - Ruslana	BZ 30859	BZ 21516
Pretty woman - Roy Orbison	BZ 30665	BZ 20192
Sexbomb - Tom Jones	BZ 30312	BZ 20199
Sexsational - Tom Malar	BZ 30486	BZ 21168
Shake That - Scooter	BZ 30657	BZ 21332
Slide Along Side - Shifty	BZ 30489	BZ 21171
Stars - Tatu	BZ 30274	BZ 20877
This Love - Maroon 5	BZ 30562	BZ 21242
Unwritten - Natasha Bedingfield	BZ 30845	BZ 21502
We Will Rock You - Various	BZ 30827	BZ 21484
************ SVĚTOVÉ ROCKOVÉ HITY ************		
Don't Speak - No Doubt	BZ 30982	BZ 21633
Final Countdown - Europe	BZ 30032	BZ 20095
I was made for loving... - Kiss	BZ 30239	BZ 20101
Light My Fire - The Doors	BZ 30975	BZ 21626
Live Is Life - Opus	BZ 30238	BZ 20194
Nothing Else Matters - Metallica	BZ 30013	BZ 20259
We Will Rock You - Queen	BZ 30302	BZ 20554
************** FILMOVÉ A TV HITY **************		
Cobra 11 - TV seriál	BZ 30192	BZ 20007
Mat dámou (On je žena)	BZ 30961	BZ 21612
Maxipes Fík - večerníček	BZ 30907	BZ 21564
Pojišťovna štěstí - TV seriál	BZ 30900	BZ 21557
Slunce, seno... - film	BZ 30088	BZ 20107













Nutný je aktivovaný WAP. Pro nastavení WAPu se obraťte na svého operátora. Podporují vybrané modely zn. Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Samsung, Siemens a Sony Ericsson. Pozor! Detailní návod a seznam mobilů podporujících tyto služby na www.logofun.cz, teletextu Prima TV, str. 806 nebo Infolince 776 999 199. Službu provozuje ATS Praha, P. O. Box 125, 140 21 Praha 4. Cena 1 SMS na 900 11 40 je 40,- Kč a na 900 11 50 je 50,- Kč. Cena her je 2x 50,- Kč. MONO melodie a loga: pokud nemáš Nokii a tvůj mobil umí EMS, napiš na konec zprávy E.